

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS  
MELALUI MEDIA *KAHOOT!* PADA SISWA TUNARUNGU  
KELAS X  
(Penelitian Tindakan Kelas di SLBN 4 JAKARTA)**



**Oleh:**

**ANDI NADYA KAMILA ANGGRAENI**

1335140072

Pendidikan Khusus

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KHUSUS  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot! Pada Siswa Tunarungu Kelas X (Penelitian Tindakan Kelas Di SLBN 4 Jakarta)

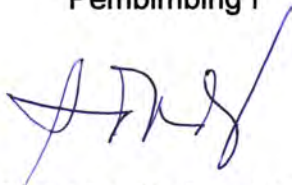
Nama Mahasiswa : Andi Nadya Kamila Anggraeni

Nomer Registrasi : 1335140072

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Khusus

Tanggal Ujian : 31 Januari 2018

Pembimbing I






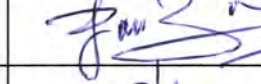
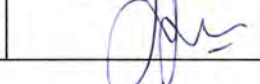
Dr. Indina Tarjiah, M. Pd  
NIP. 19640928 199003 2 002

Pembimbing II



Dra. Etty Hasmayati, M. Pd  
NIP. 19561015 198203 2 002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)		15/02/2018
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)		15/02/2018
Indra Jaya, M. Pd (Ketua Penguji)		8-02-2018
Dr. Murni Winarsih, M. Pd (Anggota)		9-02-2018
Dr. Trisna Mulyeni, M. Sc (Anggota)		9-02-2018

# **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA KAHOOT! PADA SISWA TUNARUNGU KELAS X DI SLBN 4 JAKARTA**

**(2018)**

**Andi Nadya Kamila Anggraeni**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar materi pelajaran percakapan bahasa Inggris tentang jati diri. Subjek penelitian adalah siswa tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta yang berjumlah 6 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model dari Mc Kernan yang terdiri dari tahapan analisis situasi, perumusan dan klarifikasi permasalahan, hipotesis tindakan, perencanaan tindakan, penerapan tindakan dan monitoring, evaluasi hasil tindakan, refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya. Data penelitian diperoleh dari hasil tes tertulis dan hasil pengamatan. Hasil yang didapat pada kemampuan awal menunjukkan bahwa keenam siswa tunarungu kelas X belum mencapai nilai yang diharapkan sebagai batas ketuntasan yaitu 70. Setelah memperoleh data kemampuan awal dilakukanlah siklus 1. Dari hasil tes evaluasi yang dilakukan pada siklus I yaitu beberapa siswa mengalami peningkatan yaitu nilai dan keaktifan siswa namun nilai yang diperoleh belum mencapai batas ketuntasan. Untuk itu dilanjut ke siklus II. Hasil yang diperoleh dari siklus II yaitu seluruh siswa tunarungu kelas X mengalami peningkatan dalam hasil belajar percakapan bahasa Inggris dan sudah mencapai nilai ketuntasan. Diharapkan guru dapat menggunakan media *Kahoot!* karena dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara

Kata kunci:

Media *Kahoot!*, bahasa Inggris, tunarungu

**INCREASE THE RESULT OF LEARNING ENGLISH THROUGH KAHOOT! MEDIA  
ON DEAF STUDENT GRADE X IN SLBN 4 JAKARTA**

**(2018)**

**ANDI NADYA KAMILA ANGGRAENI**

**ABSTRACT**

*This research aim for increase result of learning english through Kahoot! media on deaf student grade X in SLBN 4 Jakarta. Research focus is to increase result of learning identity conversation in English. This subject research is deaf student grade X in SLBN 4 Jakarta which amounted to six students. This research is a classroom action research by using Mc Kernan's model consisting of stages of the situation analysis, formulation and clasification of the problem, hypothesis action, action planning, implementation measures and monitoring, evaluation on the result of action, reflection and decision-making for future development. Data were obtained from the result of writing test and observations result. From the result obtained on initial capability show that the six deaf students have not achieved the expected score as the limit of mastery of 70. After obtain initial capability data, then doing cycle I. From the evaluation result of cycle I is many students increase in score and student's activity but the score obtained has not reached the limit of mastery. Therefore, continued to cycle II. From the result obtained from cycle II is all of deaf students grade X increase result of learning english conversation and has reached the score of mastery. It is expected that teachers can use Kahoot media! because it can improve the result of learning english through Kahoot! media on deaf student grade X in SLBN 4 Jakarta*

*Keywords: Kahoot! media, english conversation subject, deaf student*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Andi Nadya Kamila Anggraeni  
No. Registrasi : 1335140072  
Jurusan : Pendidikan Khusus  
Program Studi : Pendidikan Khusus

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot! Pada Siswa Tunarungu Kelas X di SLBN 4 Jakarta**" adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian bulan Oktober 2017 sampai dengan Desember 2017.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Januari 2018

Pembuat pernyataan



Andi Nadya Kamila

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Hidup tidak dikatakan hidup apabila tidak dapat bermanfaat bagi orang lain

(Miss A)

### PERSEMBAHAN

Terimakasih saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan hidup dan dapat melalui perjalanan hidup saya hingga saat ini saya dapat menyelesaikan karya ini.

Teruntuk diri saya sendiri, ini karyamu. Akhirnya kamu bisa menyelesaikan karya tulis ini. Kamu hebat.

Teruntuk Papah Ir. Abdul Razak Wawo dan Mamah Oktovie Herdiyanty yang telah memberikan bantuan baik itu semangat yang tak henti, bantuan materi dan bantuan lainnya yang sangat amat banyak. Dan juga teruntuk kakakku Paras Kharisma dan Andi Ravizqi, terimakasih atas pemberian semangat yang tiada henti kepadaku.

Teruntuk Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd, terimakasih banyak.

Kepada Ibu Dr. Indina Tarjiah, M. Pd, dan Ibu Dra. Etty Hasmayati, M. Pd. Terimakasih atas kesabarannya dalam membimbing saya hingga karya ini selesai. Mohon maaf apabila mahasiswamu ini selalu merepotkanmu. Dan juga teruntuk seluruh dosen dan staff TU Pendidikan Khusus FIP UNJ, terimakasih banyak atas ilmu dan bantuannya selama ini.

Teruntuk sahabat panutanku, Nadiyya Syifa. Terimakasih banyak atas bantuanmu dalam penyusunan karya ini. Terimakasih atas kebaikanmu selama ini. Dan juga teruntuk pasukan *BaseCamp* Mariani, Rahmad dan Farizi yang telah menemani dalam penyusunan skripsi ini. Dan juga teruntuk sahabat-sahabatku Nunur, Dayanara, Dzikri, Icha, Atul, Siska, Anggun, dan Yulita

Teruntuk Aa Mubarak, terimakasih banyak telah menjadi tempat keluh kesahku. Telah menjadi tempat aku mengadu ketika mengalami hambatan dalam penyusunan karya ini. Kebaikanmu akan selalieu tersimpan dihati.

Terimakasih kepada seluruh teman-teman angkatan 2014 dan 2015. Dan juga kepada bapak tukang fotocopyan dan print-an yang telah banyak membantu saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT peneliti panjatkan karena atas rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Media *Kahoot!* pada Siswa Tunarungu Kelas X di SLBN 4 Jakarta”

Dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak sedikit kesulitan serta hambatan yang peneliti alami. Namun berkat dukungan dari berbagai pihak khususnya dari para pembimbing telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, pada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan secara materil dan non materil, yang selalu mendoakan dan mendukung penulis agar dapat menyelesaikan studi.

Kedua pada Dr. Indina Tarjiah, M. Pd. sebagai pembimbing I dan Dra. Etty Hasmayati, M. Pd. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan mengarahkan peneliti dalam membuat proposal penelitian ini.

Ketiga kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan bekerja sama untuk melakukan pengamatan dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Tak lupa teman-teman sejawat terima kasih atas dukungannya, dan persahabatan yang tulus dan telah membantu peneliti dalam proses penelitian ini.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, Januari 2018

Peneliti

ANDI NADYA KAMILA

1335140072



## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
LEMBAR MOTTO & PERSEMBAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian.....	4
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	5
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	5
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	5
<b>BAB II ACUAN TEORETIK.....</b>	<b>8</b>
<b>A. Hakikat Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris.....</b>	<b>8</b>
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Pengertian Hasil Belajar.....	10
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	12
4. Pengertian Bahasa Inggris.....	14

5. Hasil Belajar Bahasa Inggris.....	16
6. Proses Pemerolehan Bahasa.....	17
<b>B. Hakikat Tunarungu.....</b>	<b>21</b>
1. Pengertian Tunarungu.....	21
2. Klasifikasi Tunarungu.....	23
3. Karakteristik Tunarungu .....	25
<b>C. Hakikat Media Pembelajaran.....</b>	<b>27</b>
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	29
3. Macam-Macam Bentuk Media Pembelajaran.....	31
<b>D. Hakikat Media <i>Kahoot!</i>.....</b>	<b>35</b>
1. Pengertian Media <i>Kahoot!</i> .....	35
2. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Kahoot!</i> .....	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Kahoot!</i> .....	41
<b>E. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>42</b>
<b>F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan Kelas.....</b>	<b>43</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Tujuan Khusus Penelitian .....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian. ....	45
C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian.....	46
D. Subjek dan Partisipasi Dalam Penelitian.....	48
E. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian.....	48
F. Tahap Intervensi Tindakan.....	48
G. Hasil Tindakan yang Diharapkan .....	55
H. Data dan Sumber Data .....	56
I. Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan.....	57
J. Teknik Pengumpulan Data .....	60
K. Analisis Data dan Interpretasi Data .....	60
<b>BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTEPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Deskripsi Data .....	63
B. Analisis Data Penelitian .....	120
C. Interpretasi Hasil Penelitian .....	129

D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	135
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>140</b>
A. Kesimpulan .....	140
B. Implikasi .....	142
C. Saran .....	143
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>145</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>149</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>248</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Tunarungu.....	24
Tabel 3.1 Rancangan Kegiatan Pada Sosialisasi Pengunaan Media <i>Kahoot!</i> .....	51
Tabel 3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris....	58
Tabel 4.1 Data Hasil Kemampuan Awal .....	64
Tabel 4.2 Deskripsi Data Kemampuan Awal Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Kelas X SLB Negeri 4 Jakarta .....	65
Tabel 4.3 Hasil Tes Tertulis Tindakan Siklus I .....	83
Tabel 4.4 Data Hasil Evaluasi Tindakan Siklus I Hasil Belajar Materi Pelajaran Percakapan Bahasa Inggris.....	84
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Kemampuan Awal dan Siklus I .....	90
Tabel 4.6 Hasil Tes Tertulis Tindakan Siklus II .....	110
Tabel 4.7 Data Hasil Evaluasi Tindakan Siklus I Hasil Belajar Materi Pelajaran Percakapan Bahasa Inggris.....	111
Tabel 4.8 Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II .....	116
Tabel 4.9 Data Peningkatan Hasil Belajar Percakapan (Conversation) Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal dan Siklus I pada Siswa Tunarungu kelas X.....	129
Tabel 4.10 Data Peningkatan Hasil Belajar Percakapan (Conversation) Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X.....	131
Tabel 4.11 Data Peningkatan Hasil Belajar Percakapan (Conversation) Bahasa Inggris antara Siklus I dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X.....	132
Tabel 4.12 Data Peningkatan Hasil Belajar Percakapan (Conversation) Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal, Siklus I dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X.....	133

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1: Data Tes Kemampuan Awal Percakapan (Conversation) Bahasa Inggris Siswa Tunarungu kelas X.....	64
Grafik 4.2: Data Evaluasi Tindakan Kemampuan Awal Dan Siklus I Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Kelas X.....	84
Grafik 4.3: Data Evaluasi Tindakan Siklus I & II Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Kelas X.....	111
Grafik 4.4 : Peningkatan Hasil Belajar bahasa Inggris antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II pada siswa tunarungu kelas X.....	134

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pemerolehan Bahasa Anak Dengar.....	19
Gambar 2.2 Proses Pemerolehan Bahasa Anak Tunarungu.....	20
Gambar 2.3 Tampilan <i>Kahoot!</i> .....	38
Gambar 2.4 Langkah-langkah Penggunaan Kahoot!.....	40
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas McKernan.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Penelitian.....	150
Lampiran 2	Daftar Hadir dan Tanggal Pelaksanaan Siklus.....	155
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	157
Lampiran 4	Instrumen Soal.....	187
Lampiran 5	Hasil Tes Tertulis Kemampuan Awal Siklus I dan Siklus II.....	188
Lampiran 6	Rekapitulasi Nilai Tes Tertulis Kemampuan Awal, Siklus I dan Siklus II.....	206
Lampiran 7	Data Media <i>Kahoot!</i> .....	209
Lampiran 8	Dokumentasi Kegiatan.....	228
Lampiran 9	Catatan Lapangan.....	230

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dikarenakan bahasa dipergunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi antara satu individu dengan individu lainnya. Bahasa yang berkembang di Indonesia saat ini sangatlah beragam, baik bahasa utama yaitu Bahasa Indonesia maupun bahasa asing. Salah satu bahasa asing yang ada di Indonesia adalah bahasa Inggris.

Bahasa Inggris terdapat dalam mata pelajaran di sekolah baik tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas sehingga siswa yang memasuki bangku sekolah harus dapat menguasai mata pelajaran bahasa asing khususnya bahasa Inggris. Materi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah bukan hanya dari segi penulisan kata per kata atau kalimat, namun juga dalam segi materi percakapan atau yang biasa kita sebut dalam bahasa Inggris *Conversation*.

Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Inggris bagi siswa reguler cukup sulit dikarenakan bahasa asing bukannya bahasa utama yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Mempelajari bahasa Inggris juga menjadi hal yang sulit bagi siswa berkebutuhan khusus salah satunya yaitu siswa tunarungu. Tunarungu merupakan kondisi individu yang memiliki



hambatan pendengaran sehingga berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa dan aspek-aspek kehidupan lainnya. Siswa tunarungu memiliki sifat pemata sehingga membutuhkan metode dan media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan prinsip pembelajaran bagi siswa tunarungu.

Fakta yang ditemukan pada kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta terdapat beberapa siswa tunarungu yang mengalami kesulitan dalam memperkenalkan diri menggunakan bahasa Inggris. Ketika peneliti menanyakan kepada siswa menggunakan tulisan “Siapa namamu?” dan “Dimana tempat tinggalmu?” menggunakan bahasa Indonesia, siswa dapat menjawab dengan menggunakan isyarat dan penulisan yang tepat. Namun, ketika guru menanyakan kepada siswa melalui tulisan “*What is your name?*” dan “*Where do you live?*” beberapa siswa tunarungu di kelas tersebut tidak dapat menjawab dengan tepat dan juga ketika ditunjuk tulisan bahasa Inggris seperti “*How old are you?*” dan “*Where do you live?*” Siswa tidak dapat memberitahu arti dari tulisan tersebut. Kemudian ketika dicermati ternyata siswa tunarungu tidak memahami arti dari tulisan bahasa Inggris dalam percakapan tersebut. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa tunarungu kelas X sehingga siswa tunarungu kelas X harus dapat menguasai mata pelajaran bahasa Inggris.

Selama mengajar mata pelajaran bahasa Inggris, guru mengajar menggunakan metode ceramah dan penugasan. Ketika di dalam kelas guru

menjelaskan materi secara lisan dan menggunakan isyarat, siswa terlihat diam dan menyimak penjelasan guru. Kemudian guru menuliskan materi yang telah disampaikan di papan tulis dan selanjutnya siswa menulis materi tersebut di buku tulis masing-masing. Gurupun juga tidak menggunakan media dalam mengajar materi pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan belum adanya penggunaan media dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris khususnya percakapan, hasil tes tertulis materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris menunjukkan nilai rata-rata siswa tunarungu di kelas X SMALB tersebut adalah 37. Nilai tersebut belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Inggris di kelas X SMALB di sekolah tersebut yaitu 70.

Berdasarkan hasil pengamatan dan fakta yang ditemukan di SLBN 4 Jakarta, peneliti tertarik untuk bekerja sama dengan guru untuk mengajarkan materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris menggunakan media pembelajaran yaitu *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan visual dalam membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media *Kahoot!* menampilkan materi pembelajaran melalui pertanyaan dan gambar kemudian menampilkan jawaban yang berkaitan dengan materi tersebut.

Media *Kahoot!* memiliki tampilan yang berwarna dan menarik sehingga dengan sifat pemata yang dimiliki oleh siswa tunarungu menjadi kelebihan

dari media *Kahoot!*. Media *Kahoot!* juga memanfaatkan teknologi yang berkembang untuk mengajarkan siswa terkait materi pembelajaran.. Diharapkan dengan penggunaan media *Kahoot!* ini, siswa tunarungu dapat mengetahui materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian yang disampaikan, peneliti berasumsi bahwa penggunaan media *Kahoot!* ini dapat meningkatkan hasil belajar percakapan bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Siswa tunarungu belum memahami percakapan bahasa Inggris
2. Guru belum memaksimalkan pembelajaran bahasa Inggris bagi tunarungu
3. Guru belum menggunakan media untuk mengajarkan siswa tunarungu dalam proses pembelajaran percakapan bahasa Inggris.

### C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi penelitian, penelitian ini dibatasi pada:

1. Meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui Media *Kahoot!* pada siswa Tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta.
2. Meningkatkan hasil belajar yang meliputi pengetahuan dan keterampilan dalam penulisan materi percakapan bahasa Inggris jati diri yaitu menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti “*What is your name?*”, “*May I know your name?*”, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*”.
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa tunarungu adalah media pembelajaran visual yaitu *Kahoot!*.

### D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta?”

### E. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang Pendidikan Luar Biasa, yaitu untuk menambah pengetahuan guru, siswa dan sekolah dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi pembelajaran percakapan jati diri melalui media *Kahoot!*.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari peneliti yaitu:

### a. Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan masukan untuk memberikan pelayanan pendidikan yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu terutama dalam pemerolehan bahasa.

### b. Guru

1. Diharapkan media *Kahoot!* dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris khususnya materi pembelajaran percakapan jati diri.
2. Diharapkan media *Kahoot!* dapat menjadi motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa tunarungu.

c. Siswa

Diharapkan dengan media *Kahoot!*, kemampuan siswa terkait materi pembelajaran percakapan jati diri bahasa Inggris dapat meningkat.

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat melakukan penelitian dengan mata pelajaran atau aspek-aspek lainnya menggunakan media *Kahoot!*.

## **BAB II**

### **ACUAN TEORITIK**

#### **A. Hakikat Hasil Belajar Bahasa Inggris**

##### **1) Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan sikap-sikap yang selanjutnya perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas<sup>1</sup>. Aktivitas yang terjadi pada interaksi aktif dengan lingkungan dan memunculkan perubahan-perubahan yang bersifat stabil dapat dikatakan sebagai belajar.

Santrock menyatakan bahwa Belajar merupakan sebuah pengaruh yang relatif permanen terhadap perilaku dan pengetahuan, serta keterampilan-keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman.<sup>2</sup> Pendapat tersebut menunjukkan bahwa belajar merupakan tindakan dimana pengalaman memberikan pengaruh terhadap perilaku dan pengetahuan manusia.

Syah menuturkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri individu. Perubahan

---

<sup>1</sup> W. S. Winkel. *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: PT Gramedia, 1991), p. 36

<sup>2</sup> John. W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), p. 301

terjadi karena berbagai usaha yang dilakukan oleh individu.<sup>3</sup> Individu yang berusaha untuk memunculkan perubahan bagi dirinya dapat disebut belajar.

Gagne menuturkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Belajar merupakan proses internal yang kompleks yang terlihat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afetif, dan psikomotorik.<sup>4</sup> Penuturan Gagne menunjukkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang mempengaruhi tidak hanya ranah kognitif (pengetahuan) namun terdapat ranah afektif (Keterampilan) dan psikomotorik (Fisik/Olahraga).

Menurut Bruner, belajar adalah proses yang aktif karena melalui proses belajar siswa membangun berbagai ide dan berbagai konsep yang dikembangkan berdasarkan pengetahuannya saat ini dan pengetahuannya yang diperoleh pada masa lalu.<sup>5</sup> Siswa harus berperan aktif dalam membangun sebuah ide dan konsep agar pengetahuan yang didapat sebelumnya dapat berkembang dengan pengetahuan baru.

---

<sup>3</sup> Darwan Syah, Supardi, dan Eneng Muslihah, *Strategi Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Diadit Media, 2009), pp. 15-16

<sup>4</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Beljar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), p. 18

<sup>5</sup> Martini Jamaris, *Psikologi dalam Pendidikan* (Jakarta: 2010), p. 209



Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan Suatu aktivitas yang berperan aktif dalam menunjukkan perubahan baik perubahan tingkah laku, kognitif, afektif dan psikomotorik yang bersifat permanen yang diperoleh melalui pengetahuan yang didapat pada masa lalu dan pengetahuan yang didapat kini.

## 2) Pengertian Hasil Belajar

Oemar menuturkan bahwa individu telah belajar ialah terjadinya perubahan perilaku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>6</sup> Penuturan tersebut menunjukkan bahwa belajar menghasilkan perubahan kepada individu yaitu dari individu tersebut tidak mengetahui sesuatu menjadi tahu dikarenakan belajar dan individu yang tidak mengerti ketika belajar menjadi mengerti.

Hasil belajar merupakan acuan penilaian apakah aktivitas belajar berjalan dengan baik atau tidak, apakah muncul perubahan terhadap individu yang menjalankan aktivitas belajar atau tidak. Hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar yang dijalani oleh individu tersebut.

---

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), p. 30

Menurut Nana, hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh (komprehensif) yang terdiri atas unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu pada diri siswa.<sup>7</sup> Hasil belajar muncul apabila individu tersebut memunculkan perubahan tingkah laku yang bukan hanya dari unsur pengetahuan (Kognitif) saja namun terdapat perubahan tingkah laku dalam unsur keterampilan (Afektif) dan unsur fisik (Psikomotor).

Bahri dan Zain kemudian menyatakan bahwa proses belajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus bahan tersebut.<sup>8</sup> Penuturan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar terlihat dari berhasil atau tidaknya proses belajar berlangsung dan juga berdasarkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dari materi/bahan khusus.

Hasil belajar menurut Romiszowski dan Keller merupakan hasil dari suatu sistem pemrosesan berbagai pengetahuan yang masuk pada individu, kemudian menurut Keller pengetahuan yang masuk dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu kelompok masukan pribadi (*personal inputs*) dan kelompok masukan dari lingkungan (*environmental inputs*). Penuturan Romiszowski dan Keller

---

<sup>7</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), p. 37

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), p. 119

menunjukkan bahwa ketika individu melakukan proses belajar, individu akan menghasilkan sesuatu baik individu tersebut mendapatkan pengetahuan atau tidak.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari perubahan baik perubahan tingkah laku, kognitif, afektif dan psikomotor yang terlihat melalui proses belajar sehingga individu dapat mengetahui apakah aktivitas belajar yang dijalannya berhasil atau tidak.

### 3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada umumnya terdapat 2 faktor yang mempengaruhi seseorang telah belajar, yaitu faktor yang muncul dari diri sendiri (internal) dan faktor yang muncul dari lingkungan sekitar (eksternal).

Slameto mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

#### a. Faktor Intern, diantaranya:

1. Faktor Jasmaniah, diantaranya yaitu: Faktor kesehatan dan cacat tubuh
2. Faktor Psikologis, diantaranya yaitu: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan
3. Faktor kelelahan

b. Faktor Ekstern, diantaranya:

1. Faktor keluarga, meliputi: Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan sebagainya.
2. Faktor sekolah, meliputi: Metode mengajar, kurikulum, disiplin, alat pengajaran, dan sebagainya.
3. Faktor Masyarakat, meliputi: Kegiatan siswa dalam masyarakat, massmedia, dan sebagainya<sup>9</sup>

Nana menuturkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, yaitu berkaitan dengan kesehatan siswa baik secara fisik secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi atas 2 macam yaitu faktor jasmani dan rohani serta faktor lingkungan siswa.<sup>10</sup>

William Burton dikutip oleh Oemar mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip belajar yang berkaitan dengan hasil belajar adalah hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan

---

<sup>9</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) pp. 54-71

<sup>10</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), p. 39

pada kebutuhannya dan berguna, serta bermakna baginya.<sup>11</sup> Hasil belajar yang ditangkap oleh siswa.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi atas 2 faktor yaitu faktor intern yang terdiri atas faktor fisik (jasmani) dan rohani dan faktor ekstern yang terdiri atas faktor lingkungan seperti lingkungan rumah, sekolah, dan sebagainya sehingga hasil belajar dapat berguna dan bermakna bagi siswa.

#### 4) Pengertian Bahasa Inggris

Zaman yang terus menerus berkembang membuat bahasa asing di Indonesia terus berkembang pula, salah satunya yaitu Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang dipergunakan hampir di seluruh negara.

Richard dalam buku Evelyn mengungkapkan bahwa selain merupakan bahasa ibu bagi tidak kurang dari 320 juta penduduk di beberapa negara besar antara lain: Amerika, Inggris, Kanada dan Australia; bahasa Inggris juga merupakan bahasa kedua atau bahasa resmi di banyak negara di dunia termasuk sebagian negara-negara di

---

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Op.Cit*, p. 31

Asia, dengan jumlah pemakai keseluruhan mencapai kurang lebih 390 juta orang.<sup>12</sup>

Bahasa Inggris dalam mata pelajaran mencakup 4 aspek, yaitu Mendengarkan (*Listening*), Berbicara (*Speaking*), Membaca (*Reading*) dan Menulis (*Writing*). Dalam rumusan standar kompetensi dalam Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Inggris, berkomunikasi secara lisan dan tulis dengan menggunakan ragam yang sesuai secara lancar dan akurat yang diwujudkan dalam tiap keterampilan berbahasa berikut:

- a. Mendengarkan: Memahami berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks lisan interaksional dan monolog terutama yang berbentuk *deskriptif, naratif, spoof/recount, prosedur, report, news item, anekdot, eksposisi, explanation, discussion, commentary, dan review*.
- b. Berbicara: Mengungkapkan berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks lisan interaksional dan monolog terutama yang berbentuk *deskriptif, naratif, spoof/recount, prosedur, report, news item, anekdo, eksposisi, explanation, discussion, commentary, dan review*.
- c. Membaca: Memahami berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks tulis interaksional dan monolog terutama yang berbentuk *deskriptif, naratif, spoof/recount,*

---

<sup>12</sup> Evelyn Rientje Elsjelyn, *English Made Easy* (Bekasi: Kesaint Blanc, 2008), p. 5

*prosedur, report, news item, anekdo, eksposisi, explanation, discussion, commentary, dan review.*

- d. Menulis: Mengungkapkan berbagai makna (interpersonal, ideasional, tekstual) dalam berbagai teks lisan interaksional dan monolog terutama yang berbentuk *deskriptif, naratif, spoof/recount, prosedur, report, news item, anekdo, eksposisi, explanation, discussion, commentary, dan review*.<sup>13</sup>

Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan bahasa kedua yang dipergunakan di Indonesia dan termasuk dalam mata pelajaran di sekolah. Pada mata pelajaran bahasa inggris terdapat 4 aspek yaitu Mendengarkan (*Listening*), Berbicara (*Speaking*), Membaca (*Reading*) dan Menulis (*Writing*).

##### 5) Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris

Menurut Nana, hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh (komprehensif) yang terdiri atas unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu pada diri siswa.<sup>14</sup>

Hasil belajar muncul apabila individu tersebut memunculkan

---

<sup>13</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, *Pedoman Umum Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA*, ([http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_INGGRIS/195802081986011-WACHYU\\_SUNDAYANA/ESP\\_Material\\_Development/Pedoman\\_Guru\\_ING\\_SMA\\_05\\_Bag\\_I.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_INGGRIS/195802081986011-WACHYU_SUNDAYANA/ESP_Material_Development/Pedoman_Guru_ING_SMA_05_Bag_I.pdf)), p. 1. Diunduh tanggal 10 September 2017

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), p. 37

perubahan tingkah laku yang bukan hanya dari unsur pengetahuan (Kognitif) saja namun terdapat perubahan tingkah laku dalam unsur keterampilan (Afektif) dan Penerapan (Psikomotor).

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional dan bahasa kedua yang dipergunakan di Indonesia dan termasuk dalam mata pelajaran di sekolah. Pada mata pelajaran bahasa inggris terdapat 4 aspek yaitu Mendengarkan (*Listening*), Berbicara (*Speaking*), Membaca (*Reading*) dan Menulis (*Writing*).

Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahawa Hasil Belajar Bahasa Inggris merupakan hasil dari perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran bahasa Inggris.

## 6) Proses Pemerolehan Bahasa

Myklebust dalam Bunawan menuturkan bahwa pemerolehan bahasa anak secara umum berawal dari adanya pengalaman dan situasi bersama bunyi antara bayi dengan ibunya dan orang lain disekitarnya yang berarti baginya dalam lingkungan terdekatnya.<sup>15</sup> Anak tidak diajarkan kata-kata kemudian diberikan penjelasan terkait maksud dari kata tersebut, namun anak belajar melalui

---

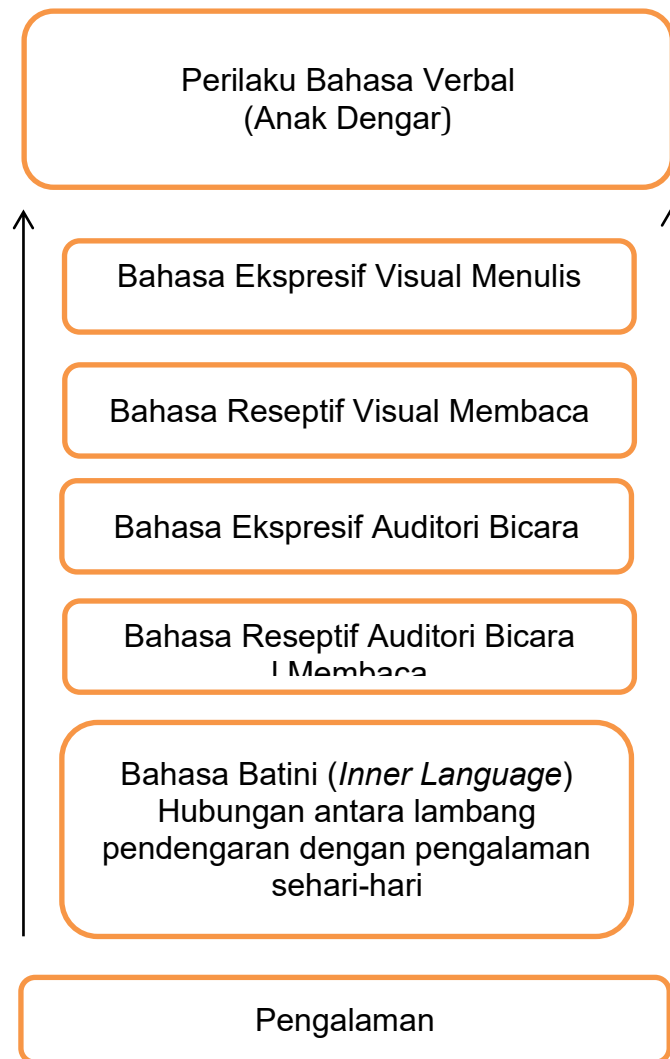
<sup>15</sup> Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*, (Jakarta: Yayasan Santi Rama, 2000), p. 44-45



pengalaman yang kemudian menghubungkan antara lambing bahasa yang diperoleh melalui pendengarannya. Proses ini merupakan dasar dari perkembangan bahasa batini (*Inner Language*).

Selanjutnya, anak mulai memahami hubungan antara lambing bahasa dengan kejadian yang dialaminya, dan kemudian terbentuklah bahasa reseptif anak. Setelah terbentuk bahasa reseptif anak, anak mulai mengungkapkan diri melalui bahasa ekspresif. Ketika anak memasuki usia sekolah, penglihatan berperan dalam perkembangan bahasa yaitu melalui kemampuan membaca dan menulis.

Myklebust menggambarkan melalui skema sebagai berikut:



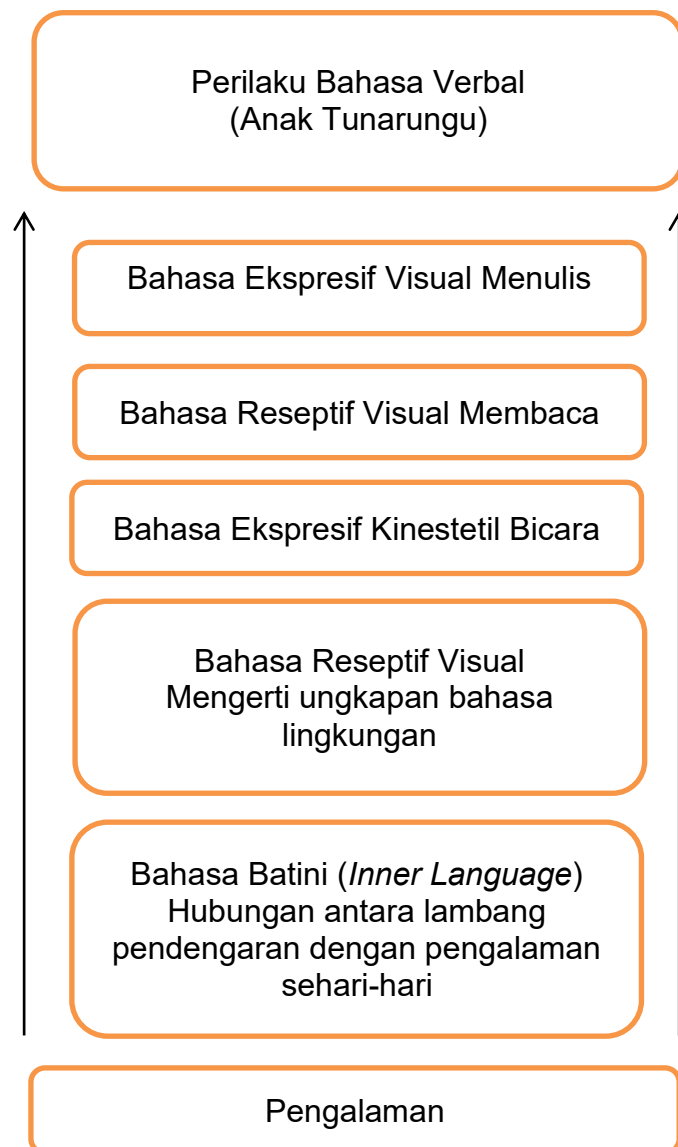
**Gambar 2.1: Proses Pemerolehan Bahasa Anak Dengar**

Skema diatas merupakan proses pemerolehan bahasa anak secara umum menurut Myklebust, kemudian Myklebust mengembangkan pola itu pada siswa tunarungu. Bagi siswa tunarungu, pemerolehan bahasa dipandang cukup sulit memperolehnya melalui pendengarannya, namun pemerolehan bahasa dapat diperoleh melalui penglihatan atau taktil kinestetik atau

mengkombinasikan keduanya. Jadi, pemerolehan bahasa bagi siswa tunarungu dapat melalui penglihatan dan/ atau taktil kinestetik seperti membaca, isyarat ataupun membaca ujaran.

Selanjutnya, proses pemerolehan bahasa anak tunarungu digambarkan oleh Myklebust sebagai berikut:

**Gambar 2.2: Proses Pemerolehan Bahasa anak Tunarungu**



Skema tersebut merupakan pemeroleh bahasa anak tunarungu menurut pandangan Myklebust. Perbedaan yang signifikan antara pemeroleh bahasa anak tunarungu dengan anak dengar adalah sistem lambang bahasa periu diterima melalui penglihatan dan/ atau taktil kinestetik. Dengan demikian terdapat 3 teknik bagi tunarungu dalam memperoleh bahasa, yaitu membaca, isyarat, atau membaca ujaran.

## **B. Hakikat Tunarungu**

### **1) Pengertian Tunarungu**

Tunarungu merupakan kondisi kehilangan pendengaran yang disebabkan tidak berfungsinya sebagian atau keseluruhan alat pendengarannya sehingga mengalami hambatan perkembangan bahasanya.<sup>16</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut, individu dikatakan tunarungu apabila individu mengalami kondisi kehilangan pendengaran diakibatkan tidak berfungsinya sebagian atau keseluruhan alat pendengarannya.

Hallahan dan Kauffman yang dikutip dari Pendidikan Luar Biasa Jawa Barat, Tunarungu merupakan suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan hingga sangat

---

<sup>16</sup> D. Rachmayana, *Diantara Pendidikan Luar Biasa, Menuju Anak Masa Depan yang Inklusif* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2013), p. 21.

berat digolongkan kedalam tuli dan kurang dengar.<sup>17</sup> Tunarungu yang dikategorikan tuli adalah mereka yang pendengarannya sudah tidak dapat digunakan sebagai sarana utama dalam mengembangkan kemampuan bicara, namun masih dapat difungsikan sebagai bantuan pada penglihatan dan perabaan. Kemudian, tunarungu yang dikategorikan kurang dengar yaitu mereka yang mengalami gangguan dengar namun masih dapat menggunakannya sebagai modal untuk menyimak suara cakapan seseorang.

Penyandang tunarungu menurut *World Health Organization* adalah manusia yang kehilangan keseluruhan kemampuan untuk mendengar baik dari salah satu atau kedua telinganya.<sup>18</sup> Ketunarunguan yang dialami oleh individu dapat disebabkan karena kehilangan fungsi mendengar baik dari salah satu atau kedua telinganya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Tunarungu merupakan kondisi individu yang kehilangan fungsi pendengarannya baik keseluruhan maupun sebagian sehingga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa dan bicaranya.

---

<sup>17</sup> Direktorat Provinsi Jawa Barat, *Bahan Ajar Praktis Pelaksanaan Program Khusus BKPBI*, (Bandung: Direktorat Provinsi Jawa Barat, 2009), p. 7

<sup>18</sup> Meutia Rin Diani, *Mata yang Mendengar Arsitektur Bagi Tunarungu*, (Yogyakarta: Lamalera, 2012), p. 27

## 2) Klasifikasi Tunarungu

Ketunarunguan merupakan kondisi individu yang kehilangan fungsi pendengarannya baik keseluruhan maupun sebagian sehingga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa dan bicaranya.

Klasifikasi tunarungu berdasarkan derajat pendengarannya yaitu:

- a. Sangat ringan: 27 dB – 40 dB
- b. Ringan: 41 dB – 55 dB
- c. Sedang: 56 dB – 70 dB
- d. Berat: 71 dB – 90 dB
- e. Sangat berat: 91 dB ke atas

Apabila di klasifikasikan berdasarkan tingkatan kehilangan kemampuan mendengar, terdapat 2 penggolongan yaitu:

- a. Tuli (*Deaf*): Seseorang dikatakan tuli apabila kehilangan kemampuan mendengar pada tingkat 70 dB atau lebih, sehingga ia tidak dapat mengerti (menangkap, memahami) pembicaraan orang lain melalui pendengarannya baik dengan ataupun tanpa alat bantu dengar.
- b. Kurang dengar (*Hard of hearing*): Seseorang dikatakan kurang dengar apabila kehilangan pendengaran pada tingkat 35 dB – 70 dB sehingga ia mengalami kesulitan untuk memahami

pembicaraan orang lain melalui pendengarannya baik tanpa maupun dengan alat bantu dengar.<sup>19</sup>

Apabila digabungkan, klasifikasi tunarungu yaitu:

**Tabel 2.1: Klasifikasi Tunarungu**

Penggolongan	Derajat pendengaran	Keterangan
Kurang dengar	Sangat Ringan: 27 dB – 40 dB	Kesulitan untuk memahami pembicaraan orang lain melalui pendengarannya baik tanpa maupun dengan alat bantu dengar.
	Ringan: 41 dB – 55 dB	
	Sedang: 56 dB – 70 dB	
Tuli	Berat: 71 dB – 90 dB	Tidak dapat mengerti (menangkap, memahami) pembicaraan orang lain melalui pendengarannya baik dengan ataupun tanpa alat bantu dengar.
	Sangat Berat: 91 dB keatas	

Sedangkan klasifikasi menurut A.van Uden berdasarkan saat terjadinya ketunarunguan yang dikaitkan dengan taraf penguasaan bahasa seorang anak yaitu:

- a. Tuli Pra-Bahasa: Mereka yang menjadi tuli sebelum dikuasainya suatu bahasa (usia dibawah 1;6 tahun), artinya anak baru menggunakan tanda (*signal*) tertentu seperti

<sup>19</sup> SLB B Pangudi Luhur Jakarta, *Didaktik Metodik Pelatihan Wicara Anak Tunarungu*, (Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2013), pp 1-2

mengamati, menunjuk, meraih, memegang benda/orang dan mulai memahami lambang yang digunakan orang lain sebagai tanda (misalnya apabila mendengar kata “susu”, mengerti bahwa akan diberi makan), namun belum membentuk suatu sistem lambang.

- b. Tuli Purna Bahasa: Mereka yang menjadi tuli setelah menguasai suatu bahasa yaitu telah menerapkan dan memahami sistem lambang yang berlaku di lingkungannya.<sup>20</sup>

### 3) Karakteristik Tunarungu

Ketika individu tunarungu dipandang melalui fisik, individu tunarungu tidak menunjukkan perbedaan fisik yang signifikan dibandingkan dengan kekhususan lainnya. Karakteristik Tunarungu dapat dibagi berdasarkan segi intelegensi, segi bahasa dan bicara, segi emosi, serta segi sosial.

#### a. Segi Intelegensi

Secara universal, individu tunarungu memiliki tingkat intelegensi rata-rata, namun dikarenakan perkembangan bahasa mempengaruhi perkembangan intelegensi maka tingkat intelegensi individu

---

<sup>20</sup> Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati, *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*, (Jakarta: Yayasan Santi Rama, 2000), pp. 6-7



tunarungu menjadi rendah dikarenakan individu tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami bahasa.

Pendidikan sejak dini bagi individu tunarungu dapat membantu perkembangan intelegensi dan juga perkembangan bahasanya dengan baik sehingga individu tunarungu dapat mencapai tingkat intelegensi yang sama dengan individu dengar.

b. Segi Bahasa dan Bicara

Hambatan pendengaran yang dimiliki membuat individu tunarungu mengalami hambatan dalam memperoleh bahasa dan perkembangan kemampuan bicaranya. Pada tahapan awal pemerolehan bahasa yaitu meraban, individu tunarungu belum mengalami hambatan. Namun, ketika memasuki tahapan selanjutnya yaitu meniru, individu tunarungu hanya dapat menangkap bahasa secara visualnya saja.

c. Segi Sosial dan Emosi

Selain dari segi intelegensi dan segi bahasa dan bicara, individu tunarungu juga memiliki karakteristik yang sedikit mencolok yaitu dari segi sosial dan emosi. Aspek ini terlihat ketika individu tunarungu ingin memulai aktivitas bermain atau menjalin hubungan pertemanan. Hal tersebut terjadi karena individu tunarungu mulai merasa bahwa dirinya berbeda dengan teman sebayanya.

Karakteristik dari segi sosial dan emosi yang sering muncul pada individu tunarungu yaitu egosentrisme yang terkadang melebihi individu pada umumnya, memiliki rasa takut terhadap lingkungan yang luas, selalu meminta bantuan orang lain, sukar dalam mengalihkan perhatian, mempunyai sifat polos dan mudah marah<sup>21</sup>. Keadaan tersebut menjelaskan bahwa pelayanan intervensi secara dini sangat penting bagi individu tunarungu agar dapat mengurangi sikap negatif yang dihasilkan karena hambatan dalam perkembangan bahasa.

### C. Hakikat Media Pembelajaran

#### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Robert Heinich dkk menuturkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat membawa informasi antara sumber dengan penerima informasi.<sup>22</sup> Melalui kutipan tersebut yang dimaksud media adalah segala sesuatu yang menjembatani pemberi informasi dengan penerima informasi.

Menurut *National Educational Association (NEA)*, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta

---

<sup>21</sup> Pemarian Somad dan Tati Hermawati, *Ortopedagogik Anak Tunarungu* (Bandung: Depdikbud, 1996), pp. 17 – 19

<sup>22</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Trust Media, 2012), p. 66

peralatannya.<sup>23</sup> Pendapat ini menjelaskan bahwa bentuk peralatan yang dapat terlihat dan/atau terdengar dalam berkomunikasi disebut media.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan segala bentuk peralatan yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pesan dari penyampai kepada penerima informasi baik dalam bentuk komunikasi tercetak dan/ atau audiovisual.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar. Banyaknya bentuk-bentuk media yang dapat mendukung proses belajar mengajar, tantang bagi pendidik adalah memilih media yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik.

Daryatno menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>24</sup> Maksud dari pendapat tersebut adalah segala jenis media yang menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran.

Berbeda dengan pandangan Daryatno, Gagne menuturkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam

---

<sup>23</sup> Arif S. Sadirman. dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), p. 7

<sup>24</sup> Daryanto, Op. Cit, p. 5

lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>25</sup>

Dalam proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dapat diberikan stimulus berupa media yang dapat menjadi pendorong peserta didik dalam belajar sesuatu hal yang baru.

Menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para peserta didik.<sup>26</sup> Pendapat tersebut menunjukkan bahwa tindakan pendidik dengan peserta didik dapat terjalin melalui media.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang dapat membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar pembelajaran.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Cecep mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.<sup>27</sup>

Berikut penjelasan secara terperinci:

---

<sup>25</sup> Arif S. Sadirman, op. cit, p. 6

<sup>26</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), p. 28

<sup>27</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghaila Indonesia, 2011) p. 21

- a. Fungsi atensi media visual merupakan faktor utama, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus kepada isi materi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditunjukkan atau menunjukkan teks materi pembelajaran karena mata pelajaran tersebut dipandang sulit atau tidak disenangi oleh siswa. Dengan diberikan media ini, diharapkan kegiatan belajar pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Fungsi afektif media visual terlihat melalui tingkat kenyamanan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual yang menarik dapat merangsang emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif media visual muncul melalui lambang visual atau gambar dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yaitu untuk memahami dan/ atau mengingat informasi yang disampaikan guru.
- d. Fungsi kompensatoris media visual muncul ketika media visual seperti gambar dapat membantu siswa dalam mempelajari isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

### 3) Macam-macam Bentuk Media Pembelajaran

#### 1) Media gambar

Media gambar merupakan media visual berupa gambar yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran dan dihasilkan melalui proses fotografi.

#### 2) Media Sketsa

Media sketsa merupakan gambar sederhana yang menggambarkan bagian-bagian pokok.

#### 3) Media OHT dan OHP

OHT (*Overhead Transparency*) merupakan media visual yang di proyeksi melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*).

#### 4) Media Cetak

Media cetak adalah media visual yang produksinya melalui proses mencetak/printing atau *offset*. Media cetak merupakan media visual yang menyampaikan informasi melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi.

#### 5) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan gagasan dan/atau fakta melalui gambar, symbol-simbol, penyajian kata-kata, dan sebagainya.

#### 6) Media Slide

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberikan bingkai yang terbuat dari karton atau plastik.

#### 7) Film

Film merupakan seperangkat gambar diam (*still picture*) yang berjalan secara cepat dan diproyeksikan sehingga membuat kesan dan pesan hidup dan bergerak.

#### 8) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesan atau informasi menggunakan lambang-lambang audiotif seperti musik.

#### 9) Media VCR

Perbedaan antara media film dan media VCR adalah perekaman media VCR melalui pesawat televisi sedangkan media film menggunakan selluloid yang positif dan gambarnya diproyeksikan melalui proyeksi ke layar.

#### 10) Media Visual (*Cassette Recorder*)

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak dan penggunaan televisi sebagai pengganti pembelajaran akan membuat substansi kajian yang akan didistribusikan pada saat terjadinya proses pembelajaran.

### 11) Multi media

Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

Menurut Cecep, terdapat model-model multimedia interaktif yaitu:

#### a. Model Tutorial

Dalam menyampaikan materi, model ini menyajikan teks, gambar diam atau gambar gerak, dan grafis. Setelah siswa membaca, memahami, menyerap, dan menginterpretasikan materi, dilanjutkan dengan pertanyaan-pertanyaan atau tugas. Setelah menjawab soal latihan, selanjutnya siswa mengoreksi dengan mencocokkan kunci jawaban. Apabila jawaban siswa banyak salah atau 50% salah, siswa harus mengulang untuk mempelajari materi tersebut. Sebaliknya, jika sudah banyak jawaban benar atau semua benar, ia bisa melanjutkan materi berikutnya.

#### b. Model *Drill and Practice*

Model ini memberikan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui latihan-latihan soal yang tujuannya adalah untuk menguji kemampuan siswa



dengan melihat kecepatan dalam menyelesaikan soal-soal latihan tersebut. Model ini juga bertujuan untuk melatih siswa agar siswa mahir dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep.

c. Model Simulasi

Model ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi pada dunia nyata, misalkan untuk menstimulasi pesawat terbang. Disini siswa seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat. Model simulasi terbagi menjadi empat kategori: Fisik, situasi, prosedur dan proses.

d. Model Percobaan atau Eksperimen

Model ini lebih mengacu kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium IPA atau IPA. Program ini menyediakan peralatan dan bahan, selanjutnya siswa bisa melaksanakan percobaan sesuai petunjuk, kemudian mengembangkan percobaan-percobaan lain berdasarkan petunjuk tersebut.

e. Model Permainan (*Games*)

Model ini mengacu pada proses pembelajaran. Diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain, dengan demikian siswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar.<sup>28</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat beberapa bentuk media pembelajaran yaitu media gambar, media grafis, media OHT dan OHP, media cetak, media sketsa, media slide, film, media audio, media visual *Cassette Recorder* dan multimedia.

Di dalam multimedia terdapat beberapa model yaitu Model Tutorial, Model Simulasi, Model *Drill and Practice*, Model Percobaan dan Eksperimen dan Model Permainan (*Games*).

#### D. Hakikat Media *Kahoot!*

1) Pengertian Media *Kahoot!*

*“Kahoot! is a game-based learning platform, used as educational technology in classrooms and other learning environments”.*<sup>29</sup> Dapat diartikan bahwa *Kahoot!* Merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai teknologi pendidikan di ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya.

<sup>28</sup> Cecep, *Op.cit*, pp. 70-72

<sup>29</sup> Wikipedia, *Kahoot!*, 2017 (<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>) Diunduh tanggal 1 September 2017

Kahoot dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik (kemudian bergabung dengan Åsmund Furuseth), sebagai proyek gabungan antara Mobitroll dan Norwegian University of Technology & Science.<sup>30</sup> Signe berpendapat bahwa Kahoot! merupakan alat yang menjanjikan untuk menyesuaikan pengajaran dengan tingkat pengetahuan siswa dan juga mempromosikan pembelajaran aktif. Berikut ini adalah kutipannya:

*“Kahoot! therefore seems like a promising tool to adjust teaching to students’ levels of knowledge, and in promoting active learning in a lecture setting.”<sup>31</sup>*

*Kahoot!* merupakan sistem pengambilan jawaban di dalam kelas berbasis permainan. Ini merupakan sebuah aplikasi dimana siswa mencoba menemukan jawaban yang benar atas pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya oleh guru yang ditampilkan ke layar proyektor dan juga dapat digunakan di perangkat apa saja terhubung dengan internet (Komputer, *notebook*, tablet, *handphone*, dan lain-lain). Berikut ini adalah kutipannya:

*“Kahoot application means a play-based in-class answer retrieval system. It is an application in which students try to find the correct answers to questions prepared before the lecture on any device which they can connect to the internet (desktop computer,*

---

<sup>30</sup> Ibid.

<sup>31</sup> Signe Hjelen Stige, Article: «Kahoot!» as a tool for adjusting teaching to match students’ knowledge level and promoting active learning in a lecture setting, (Bergen: Department of Clinical Psychology, University of Bergen, 2016) p. 4

*notebook, tablet, telephone, etc.) through reflecting the questions to the screen with projector. “*

Cara kerja dari *Kahoot!* tersendiri adalah siswa diberikan pertanyaan, kemudian siswa diminta untuk berfikir dan kemudian memberikan jawaban melalui perangkat *mobile* di tangan mereka. Selanjutnya, siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan dengan metode ini bisa mendapatkan motivasi dengan penghargaan dan mendapatkan poin yang mereka menangkan. Kemudian siswa juga menemukan kesempatan untuk memperoleh keterampilan mengendalikan informasi yang mereka pelajari di kelas dan menjadi pemimpin dalam kompetisi kelompok juga. Berikut adalah kutipannya:

*“Students are asked questions, asked to think and expected to give answer with the mobile devices in their hands. Students who participated in the activity with this method can get their motivations with the award and points that they won. Thus, students find the opportunity of acquiring skills of controlling the information that they learnt in the class and being a leader in group competitions as well.”<sup>32</sup>*

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis permainan untuk menyesuaikan pengajaran dengan tingkat pengetahuan siswa dimana siswa mencoba menemukan jawaban yang benar atas pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya oleh guru yang ditampilkan

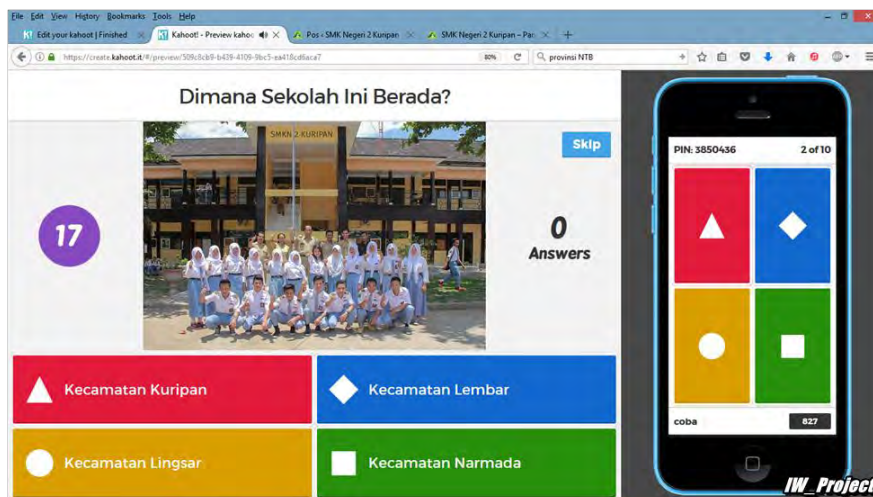
---

<sup>32</sup> Huseyin Bicen dan Senay Kocakoyun, Article: *Determination of university students' most preferred mobile application for gamification*, (British: British Journal of Educational Technology, 2017) p. 19

ke layar proyektor dan juga dapat digunakan di perangkat apa saja yang terhubung dengan internet (Komputer, *notebook*, tablet, *handphone*, dan lain-lain), mendapatkan motivasi dengan penghargaan, mendapatkan poin yang mereka menangkan dan menemukan kesempatan untuk memperoleh keterampilan mengendalikan informasi yang mereka pelajari di kelas dan menjadi pemimpin dalam kompetisi kelompok juga.

**Gambar 2.3**

### **Tampilan Media *Kahoot!***



## **2) Langkah-langkah Penggunaan Media *Kahoot!***

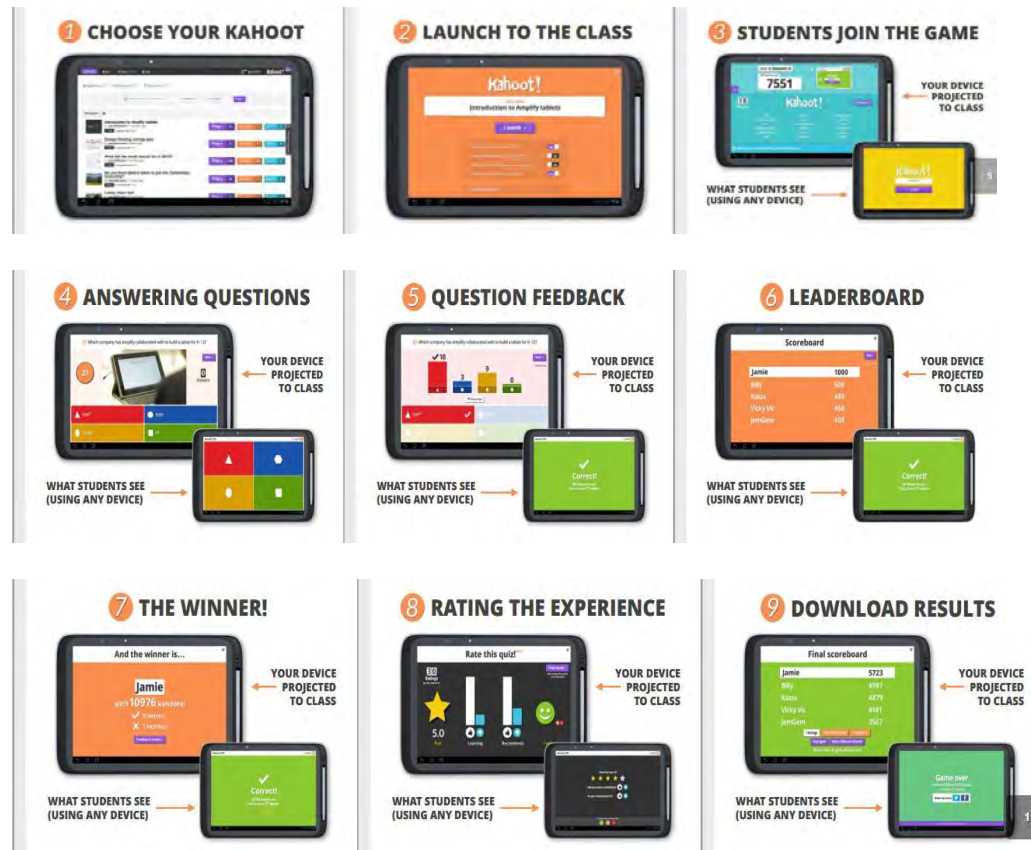
Langkah-langkah dalam penggunaan *Kahoot!* adalah sebagai berikut: (1) Guru memilih permainan yaitu berupa pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya, (2) Guru membagikan pin yang muncul pada

layar sehingga siswa dapat menginput pin tersebut di perangkat mereka. Siswa mengakses link kahoot.it untuk memasukkan pin permainan, (3) Setiap siswa yang bermain memasukkan *nickname* mereka dan kemudian permainan dimulai.

Selanjutnya, (4) Untuk setiap pertanyaan yang terjawab, sistem akan melaporkan umpan balik langsung. (5) Setelah menjawab pertanyaan, siswa akan mengetahui apakah jawaban yang diajukan betul atau salah melalui perangkatnya, (6) Siswa diberi peringkat berdasarkan skor mereka dalam memilih jawaban, (7) Guru dapat mendiskusikan dengan siswa terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul, (8) Pada akhirnya, setelah semua pertanyaan dijawab, "pemenang" diketahui.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Juliana Riberio, Hector A, dan Camila Cunha, *Kahoot, A New and Cheap Way to Get Classroom-Response Instead of Using Clickers*, (LA: American Society for Engineering Education), 2016



**Gambar 2.4: Langkah-Langkah Penggunaan *Kahoot!***

Berdasarkan keterangan tersebut, peneliti memodifikasi langkah-langkah penggunaan *Kahoot!* sebagai berikut: (1) Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris, (2) Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa, (3) Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor, (4) Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing, (5) Setiap tim membuat nama tim agar dapat di

ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.

Selanjutnya permainan di mulai, (6) Setiap tim menjawab pertanyaan yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di perangkat masing-masing, (7) Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka, (8) Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap permainan, (9) Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot!*

Setiap pembuatan media pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, termasuk pada media *Kahoot!*. Kelebihan dari media *Kahoot!* adalah *Kahoot!* menggunakan sistem permainan sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya sistem kompetisi, siswa dapat termotivasi untuk menyimak materi pembelajaran yang disampaikan dan materi pembelajaran dapat menarik bagi siswa khususnya siswa tunarungu. Kelebihan lainnya yaitu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan era teknologi masa kini.



Selain kelebihan, media *Kahoot!* memiliki beberapa kekurangan yaitu tidak adanya tampilan *Kahoot!* terjemahan bahasa Indonesia. Namun, apabila guru dapat memahami media dengan benar maka hal tersebut dapat diatasi. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dipahami bahwa kekurangan media tersebut dapat diatasi dengan penanganan oleh guru.

#### **E. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada penelitian yang diadakan oleh Kathryn 2017, dengan tesis yang berjudul "*The Effects Of Kahoot! On Vocabulary Acquisition And Retention Of Students With Learning Disabilities And Other Health Impairments*" Hasil penelitian menunjukkan empat dari tujuh siswa, Siswa A, C, E, dan G, mencapai skor rata-rata 100% pada tahap intervensi untuk mendapatkan kosakata. Meskipun skor rata-rata selama fase awal 50% atau di bawahnya. Siswa B, D, dan F mencapai nilai rata-rata selama fase intervensi untuk mendapatkan kosakata berkisar antara 93%-95% meskipun skor rata-rata awal adalah 47% atau kurang. Berikut kutipan yang disampaikan oleh Kathryn:

*"The results of the seven participants in the present study corroborate the research of Huang (2015) in that the use of technology to reinforce vocabulary instruction resulted in an*

*increase of vocabulary acquisition. Four of the seven students, Students A, C, E, and G, achieved a mean score of 100% in the intervention phase for vocabulary acquisition. Despite mean scores during the baseline phase of 50% or below. Students B, D, and F achieved mean scores during the intervention phase for vocabulary acquisition ranging from 93%-95% despite baseline mean scores which were 47% or below."*

Siswa A, C, dan G, yang diklasifikasikan dengan kesulitan belajar, nilai rata-ratanya untuk memperoleh kosakata setelah intervensi diterapkan meningkat sebesar 50% dan masing-masing memiliki skor rata-rata 100% selama intervensi.<sup>34</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan pemerolehan kosakata.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan dengan skripsi ini maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar percakapan (*conversation*) bahasa Inggris dapat meningkat melalui media *Kahoot!*.

## **F. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan Kelas**

Berdasarkan Observasi yang dilakukan di kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta, siswa tunarungu masih mengalami kesulitan dalam mengenal percakapan (*conversation*) dalam bahasa Inggris karena media yang

---

<sup>34</sup> Kathryn Elizabeth Ciaramella, A Thesis: *The effects of Kahoot! on vocabulary acquisition and retention of students with learning disabilities and other health impairments*, (Rowan: Rowan University, 2017), pp. 39-40

digunakan dalam pembelajaran masih konvensional sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Karena hal tersebut perlu adanya inovasi pembuatan media yang memberikan pembelajaran mengenai *conversation* bahasa Inggris menjadi menarik perhatian siswa dan menyenangkan bagi siswa tunarungu. Media *Kahoot!* lebih mengutamakan indera visual dan teknologi yang berkembang sehingga materi pembelajar percakapan jati diri dalam bahasa Inggris dapat menarik untuk siswa tunarungu.

Dengan demikian, diasumsikan hasil siswa tunarungu kelas X dalam mengenal materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris akan meningkat.

### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X SMALB di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara. Pengambilan lokasi sekolah ini didasari oleh adanya siswa tunarungu yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan selama satu semester tahun ajaran 2017/2018 atau kurang lebih 6 bulan, yaitu dari bulan Juli 2017 sampai dengan bulan Desember 2017. Adapun tahapan penelitian sebagai berikut: (a) Mengajukan proposal, (b)

Mengumpulkan bahan pustaka, (c) Menyusun instrumen penelitian, (d) Pengurusan izin penelitian, (e) Pelaksanaan penelitian, (f) Melakukan kegiatan pengolahan data, dan (g) Membuat laporan hasil penelitian.

## **C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus**

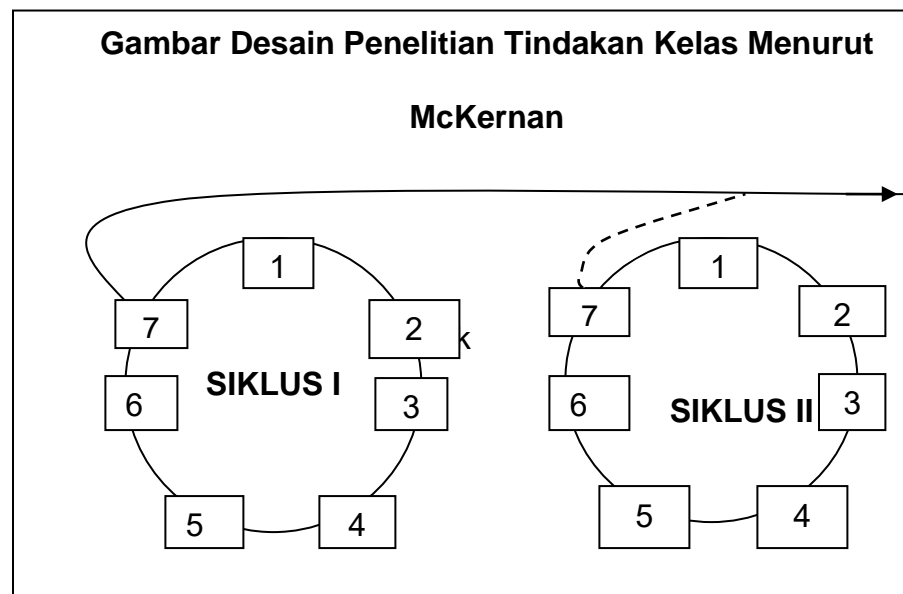
### **Penelitian**

#### **1. Metode Intervensi Tindakan**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam pelaksanaan ini menggunakan model McKernan. Model yang dikembangkan oleh McKernan yaitu berbentuk siklus yang terdiri dari tujuh komponen yaitu: (1) Analisis Situasi, (2) Perumusan dan Klarifikasi permasalahan, (3) Hipotesis tindakan, (4) Perencanaan Tindakan, (5) Penerapan Tindakan dan Monitoring, (6) Evaluasi hasil tindakan, (7) Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya.

## 2. Desain Intervensi Tindakan

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh McKernan. Desain Intervensi Tindakan atau rancangan siklus dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3.1: Model Penelitian Tindakan Kelas Mc Kernan**

Keterangan gambar:

1. Analisis Situasi
2. Perumusan dan Klarifikasi Permasalahan
3. Hipotesis Tindakan
4. Perencanaan Tindakan
5. Penerapan Tindakan dan Monitoring
6. Evaluasi Hasil Tindakan
7. Refleksi dan Pengambilan Keputusan untuk Pengembangan Selanjutnya.

#### **D. Subjek/ Partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian adalah siswa tunarungu kelas X tergolong kurang dengar di SMALB di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara, yang berjumlah enam siswa yang terdiri dari 2 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan. Adapun partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah satu guru bahasa Inggris yang menjadi pelaksana tindakan.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*Planner Leader*). Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah pengamat yang ikut serta mengamati dan menerima kritik dan saran dari guru selaku pelaksana tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!*. Selain itu, peneliti membuat perencanaan tindakan kelas.

#### **F. Tahap Intervensi Tindakan**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap: (1) Analisis Situasi, (2) Perumusan dan Klarifikasi permasalahan, (3) Hipotesis tindakan, (4) Perencanaan Tindakan, (5) Penerapan Tindakan dan Monitoring, (6) Evaluasi hasil

tindakan, (7) Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya. Jumlah siklus dapat ditambah atau dikurangi sesuai dengan pencapaian keberhasilan tindakan. Secara umum tahapan intervensi tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

## **1. Tahapan Siklus I**

### **a. Analisis Situasi**

Pada tahap analisis situasi, peneliti menganalisis situasi yang terjadi di sekolah berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Adapun hasil data yang didapat sebagai berikut:

- 1) Proses mengajarkan percakapan bahasa Inggris menggunakan metode ceramah dan penugasan.
- 2) Di dalam metode ceramah dan penugasan ini guru menjelaskan materi yang bersangkutan kemudian materi tersebut di papan tulis.
- 3) Setelah guru menjelaskan terkait materi yang bersangkutan, guru menginstruksikan siswa untuk menulis di buku catatan masing-masing.
- 4) Guru belum menggunakan media dalam menyampaikan materi yang bersangkutan



### **b. Perumusan dan Klarifikasi Tindakan**

Ditahap selanjutnya, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan melalui observasi, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dipecahkan. Adapun rumusan masalah dan klarifikasi tindakan yaitu “Bagaimanakah hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta?”

### **c. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh hipotesis tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan media *Kahoot!* diduga dapat meningkatkan hasil belajar percakapan bahasa Inggris”.

### **d. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah dan penetapan alternatif masalah. Setelah peneliti mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif masalah, peneliti menentukan materi dan melakukan modifikasi terhadap media berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang

diterapkan dengan menggunakan media *Kahoot!*. Langkah selanjutnya peneliti memberikan sosialisasi langkah-langkah penggunaan *Kahoot!* kepada guru dalam mengajarkan materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris.

Adapun kegiatan sosialisasi yaitu sebagai berikut

:

**Tabel 3.1**

**Rancangan Kegiatan Pada Sosialisasi Penggunaan Media**

***Kahoot!***

<b>Kegiatan Belajar Mengajar</b>	<b>Sarana Prasarana</b>	<b>Alat Pengumpulan Data</b>
<p>Menggunakan media <i>Kahoot!</i> dalam menyampaikan materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris dengan langkah-langkah sebagai berikut:</p> <p>(1) Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.</p> <p>(2) Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.</p> <p>(3) Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor</p> <p>(4) Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing</p> <p>(5) Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyektor</li> <li>• <i>White Screen</i></li> <li>• Perangkat elektronik (Laptop dan HP)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar catatan lapangan</li> <li>• Kamera HP</li> </ul>

<p>guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.</p> <p>(6) Setiap tim menjawab pertanyaan yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di perangkat masing-masing.</p> <p>(7) Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.</p> <p>(8) Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap permainan</p> <p>(9) Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut</p>		
--	--	--

Setelah melakukan sosialisasi, peneliti mengembangkan materi dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Kemudian menyiapkan sumber belajar dan membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu format observasi untuk mengamati proses belajar mengajar dan format evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

#### **e. Penerapan Tindakan dan Monitoring**

Pada tahap ini, peneliti bersama pelaksana tindakan yaitu guru melaksanakan penyusunan pelaksanaan tindakan yang

sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan mengacu pada RPP yang telah dibuat pada tahap perencanaan.

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan selama satu bulan yang terdiri dari empat kali pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Setiap pertemuan akan dilakukan selama 35 menit. Setiap pertemuan memiliki waktu 2 jam pelajaran (2 x 40 menit). Masing-masing pertemuan dilakukan selama 80 menit yaitu 10 menit pembukaan, 55 menit kegiatan inti, dan 15 menit evaluasi dan penutup

Pelaksanaan tindakan dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**

**Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

No	Pertemuan	Materi Pelajaran
1	Pertemuan ke-1	Mengenal Percakapan Bahasa Inggris dalam Menanyakan dan/ atau Memberikan informasi tentang nama dan menerapkan media <i>Kahoot!</i>
2	Pertemuan ke-2	Mengenal Percakapan Bahasa Inggris dalam Menanyakan dan/ atau Memberikan informasi tentang alamat menggunakan media <i>Kahoot!</i>
3	Pertemuan ke-3	Mengenal Percakapan Bahasa Inggris dalam Menanyakan dan/ atau Memberikan informasi tentang umur menggunakan media <i>Kahoot!</i>
4	Pertemuan ke-4	Mengenal Percakapan Bahasa Inggris dalam Menanyakan dan/ atau Memberikan informasi tentang nama, alamat dan umur menggunakan media <i>Kahoot!</i>
5	Pertemuan ke-5	Tes tertulis secara keseluruhan (Tes Siklus I)

Selama kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, peneliti bersama pelaksana tindakan mengamati setiap tindakan dari awal hingga akhir kegiatan dan akan mencatat setiap kesulitan yang akan dihadapi dengan menggunakan lembar observasi yang mengamati tentang pembelajaran dan keaktifan siswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*.

#### **f. Evaluasi Hasil Tindakan**

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi-informasi yang didapatkan dari hasil penerapan tindakan yang dilakukan untuk perencanaan refleksi.

#### **g. Refleksi dan Pengambilan keputusan**

Tahapan ini dilakukan setelah informasi-informasi terkumpul. Refleksi ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pencapaian dan faktor yang menghambat selama proses penerapan tindakan berlangsung sehingga terjadi pengambilan keputusan yang akan dilakukan nantinya.

Setelah itu, peneliti bersama pelaksana tindakan menyimpulkan hasil penerapan tindakan pada siklus I. Apabila terjadi peningkatan pada siklus I, maka tidak lagi melanjutkan ke

siklus II dan tidak dilakukan rencana tindakan ulang untuk memperbaiki tindakan yang telah berlangsung. Namun jika pada siklus I belum ada peningkatan, maka perlu dilakukan rencana tindakan ulang untuk memperbaiki di siklus II.

#### **G. Hasil Tindakan yang Diharapkan**

Hasil tindakan yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta. Peneliti menerapkan nilai target keberhasilan yang akan dicapai yaitu 70 yang dilihat dari hasil evaluasi pada setiap siklusnya. Tindakan keberhasilan tersebut ditetapkan berdasarkan hasil pertimbangan oleh peneliti, pelaksana tindakan dan standar ketuntasan minimal yang diterapkan oleh sekolah. Ukuran keberhasilan dalam rangka pencapaian tujuan penelitian tindakan kelas ini dengan kriteria keberhasilan yaitu 70 pada setiap siklus.

Setelah berakhirnya siklus, diharapkan siswa tunarungu dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. Jika nilai penguasaan materi percakapan bahasa Inggris pada siklus I kurang dari 70 maka target keberhasilan belum tercapai, sehingga proses pembelajaran bahasa Inggris dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

## **H. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini terdiri atas 2 macam, yaitu:

#### **a. Data proses**

Data proses diperoleh melalui hasil pengamatan (observasi), dan dokumentasi berupa foto siswa yang diteliti pada saat melakukan kegiatan pembelajaran tentang percakapan bahasa Inggris pada siklus I

#### **b. Data produk**

Data produk diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya materi pelajaran Percakapan dengan pemberian 10 butir soal pada tiap siklus

### **2. Sumber Data**

Sumber data diperoleh melalui (1) Guru bahasa Inggris Kelas X SMALB di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara, (2) Siswa Tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara, (3) Data tindakan kelas langsung, (4) Dokumentasi.

## **I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

Penyusunan instrumen dalam penelitian ini mengacu pada indikator dan sub indikator mengenal percakapan bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara. Adapun kisi-kisi tersebut sebagai berikut:

### **1. Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris**

#### **a. Definisi Konseptual**

Hasil belajar bahasa Inggris merupakan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar dalam materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris yang meliputi: Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), dan Penerapan (C3) yang telah ditetapkan

#### **b. Definisi Operasional**

Hasil belajar bahasa Inggris merupakan skor yang diperoleh oleh siswa tunarungu setelah melalui kegiatan belajar dalam materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris yang meliputi: Pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), dan Penerapan (C3) yang telah ditetapkan



**Tabel 3.3****Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Bahasa Inggris****Kelas/ Semester: X/1****Jumlah Soal: 10****Bentuk Soal: Uraian**

Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Indikator	Aspek			Jumlah
			C1	C2	C3	
Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga sesuai dengan konteks	Menenal percakapan bahasa Inggris pengenalan diri	Siswa dapat menyebutkan percakapan seperti memberikan informasi tentang nama, alamat dan umur dan memberikan pertanyaan mengenai informasi nama, alamat dan umur seseorang.	2, 4, 6			3
		Siswa dapat menjelaskan maksud percakapan seperti memberikan informasi tentang nama, alamat dan umur dan memberikan pertanyaan mengenai informasi nama, alamat dan umur		1, 3, 5, 7		4

		seseorang.				
		Siswa dapat menuliskan percakapan bahasa Inggris seperti memberikan informasi tentang nama, alamat dan umur dan memberikan pertanyaan mengenai informasi nama, alamat dan umur seseorang.			8, 9, 10	3
Jumlah						10

Ket:

C1: Pengetahuan

C2: Pemahaman

C3: Penerapan

Pedoman Penskoran:

Jawaban salah diberikan skor 0

Jawaban benar diberikan skor 1

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## **J. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis mengenai materi percakapan yang telah diberikan dalam pemberian tindakan pada kegiatan evaluasi di setiap siklusnya. Pemberian tes tertulis ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian dari sebuah tindakan yang dilakukan selama penelitian.

Kemudian teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu melakukan observasi untuk pengambilan data proses. Data proses dilakukan melalui pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas yang dilakukan guru beserta peneliti.

## **K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis**

### **1. Analisis Data**

Setelah data hasil dari instrumen penelitian hasil belajar percakapan bahasa Inggris terkumpul selanjutnya dilakukan analisis. Data diperoleh saat proses pembelajaran berlangsung, berupa situasi, kondisi, keadaan siswa, dan tindakan siswa berupa pendukung keberhasilan dari penelitian tindakan.

Analisis dilakukan dengan cara membandingkan data kemampuan awal dengan data setelah tindakan. Setelah dianalisis dan mengetahui perbandingan, maka disimpulkan apakah

mengalami peningkatan atau tidak. Setelah dianalisis, data yang diperoleh dijadikan pedoman untuk perbaikan siklus berikutnya. Analisis data yang terdiri dari analisis evaluatif berdasarkan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus untuk menganalisis data proses dan analisis data untuk menganalisis data produk adalah analisis persentase.

Data penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X, maka data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif didapatkan melalui hasil skor tes tertulis yang dilakukan di akhir siklus.

Analisis data kualitatif didapat dengan cara menganalisis setiap data yang didapat dari hasil catatan lapangan, catatan hasil wawancara, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap yaitu (a) reduksi data yaitu memilih hal – hal pokok, memfokuskan pada hal – hal yang penting dari data lapangan mengenai pelaksanaan pembelajaran percakapan bahasa Inggris menggunakan media *Kahoot!*, (b) penyajian data merupakan pengorganisasian data kedalam suatu bentuk tertentu yang dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam melihat gambaran secara keseluruhan dari data penelitian, (c) kesimpulan

atau verifikasi, yaitu membuat gambaran pelaksanaan pembelajaran percakapan bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* di sekolah dan selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan

## **2. Interpretasi Data**

Pelaksanaan hasil data yang telah dilakukan, kemudian dilakukan interpretasi data. Interpretasi data dilakukan dengan cara melihat perbandingan nilai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian ini dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan apabila nilai tingkat hasil belajar percakapan bahasa Inggris mencapai nilai yang diharapkan peneliti.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mendeskripsikan data hasil pengamatan untuk melihat pengaruh Media *Kahoot!* terhadap peningkatan hasil belajar materi pembelajaran Percakapan jati diri bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta. Adapun data yang disajikan secara lengkap diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Deskripsi Data Kemampuan Awal**

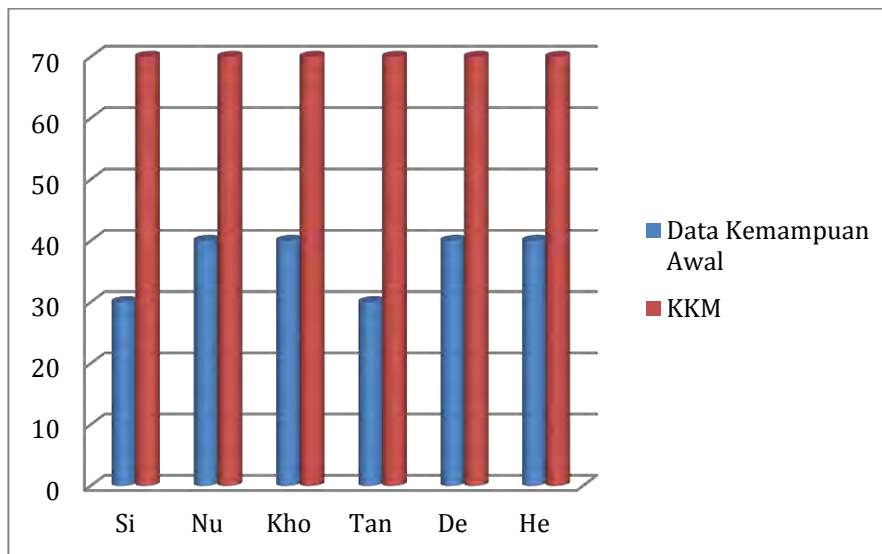
Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator melaksanakan tes tertulis materi pembelajaran percakapan menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris pada hari Senin tanggal 9 Oktober 2017. Adapun hasil tes siswa tunarungu tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Kemampuan Awal**

No.	Nama	No Tes Tertulis										Skor Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris	Nilai Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris	Nilai KKM
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	Si	√	-	-	-	-	√	-	√	-	-	3	30	70
2.	Nu	√	-	-	√	-	√	-	√	-	-	4	40	70
3.	Kho	√	-	-	√	-	√	-	√	-	-	4	40	70
4.	Tan	√	-	-	-	-	√	-	√	-	-	3	30	70
5.	De	√	√	-	-	√	-	-	√	-	-	4	40	70
6.	He	√	√	-	-	√	-	-	√	-	-	4	40	70
Nilai Rata-Rata													37	70

Berdasarkan tabel tersebut, dapat digambarkan melalui grafik berikut ini:

**Grafik 4.1: Data Tes Kemampuan Awal Materi Pembelajaran Percakapan Jati Diri Bahasa Inggris Siswa Tunarungu kelas X**



Berdasarkan hasil dari tes tertulis mengenai materi pembelajaran percakapan menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X sebelum diberikan tindakan kelas, seluruh nilai siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Berikut penjabaran kemampuan awal yang dimiliki setiap siswa melalui tabel berikut:

**Tabel 4.2**

**Deskripsi Data Kemampuan Awal Hasil Belajar Bahasa Inggris  
Siswa Tunarungu Kelas X di SLB Negeri 4 Jakarta**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai Kemampuan Awal</b>	<b>Deskripsi Kemampuan Awal</b>
1.	Si	30	Siswa sudah mengetahui arti pertanyaan " <i>What is your name?</i> " dan percakapan mengenai nama. Namun, siswa Si belum mengetahui dan memahami percakapan mengenai alamat dan umur seperti " <i>Where do you live?</i> " dan " <i>How old are you?</i> ".
2.	Nu	40	Siswa sudah dapat mengetahui percakapan dalam bahasa Inggris mengenai nama dan arti pertanyaan " <i>What is your name?</i> " dan " <i>May I know your name?</i> ". Namun, siswa Nu memiliki kekurangan dalam menjawab percakapan mengenai alamat dan umur dalam bahasa Inggris, kemudian siswa Nu juga belum mengetahui arti pertanyaan " <i>Where do you live?</i> " dan " <i>How old are you?</i> ".
3.	Kho	40	Siswa sudah mengetahui arti pertanyaan " <i>What is your name?</i> " dan percakapan mengenai nama. Namun, siswa belum mengetahui dan memahami percakapan jati diri mengenai alamat dan umur seperti " <i>Where do you live?</i> " dan " <i>How old are you?</i> ".
4.	Tan	30	Siswa Tan sudah mengetahui arti pertanyaan " <i>What is your name?</i> " dan percakapan mengenai nama. Namun, siswa Tan belum mengetahui dan memahami



			percakapan mengenai alamat dan umur seperti <i>"Where do you live?"</i> dan <i>"How old are you?"</i> .
5.	De	40	Siswa De belum dapat menjawab pertanyaan mengenai alamat dan umur dalam bahasa Inggris dengan benar, kemudian siswa De juga belum mengetahui arti pertanyaan <i>"Where do you live?"</i> dan <i>"How old are you?"</i> . Namun, siswa De sudah mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait nama dalam bahasa Inggris dan arti pertanyaan <i>"What is your name?"</i> .
6.	He	40	Siswa He dapat menjawab pertanyaan dalam percakapan mengenai nama dalam bahasa Inggris seperti <i>"What is your name?"</i> . Kemudian juga siswa He sudah mengetahui arti pertanyaan <i>"How old are you?"</i> . Namun, siswa He mengalami kesulitan dalam memahami percakapan bahasa Inggris mengenai alamat seperti <i>"Where do you live?"</i> dan mengalami kesulitan ketika menjawabnya. Kemudian siswa He juga mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan mengenai umur seperti <i>"How old are you?"</i> .

Hasil dari data kemampuan awal tersebut dapat dijadikan dasar untuk dilaksanakannya penelitian tindakan kelas agar adanya peningkatan hasil belajar materi pembelajaran percakapan jati diri terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi nama, alamat dan umur yang tertera dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa Tunarungu kelas X di SLB Negeri 4 Jakarta.

Oleh karena itu, peneliti mengajak guru selaku kolaborator pelaksana tindakan kelas untuk menyusun perencanaan yang melibatkan pembelajaran bagi semua siswa yaitu dengan menggunakan media *Kahoot!* yang pelaksanaannya yaitu menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran serta melibatkan siswa agar turut aktif dalam kegiatan

pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi nama, alamat dan umur.

## **2. Deskripsi Data Siklus I**

### **a. Analisis Situasi Siklus I**

Peneliti menganalisis situasi yang terjadi di sekolah berdasarkan hasil data kemampuan awal yang telah dilakukan. Adapun hasil data yang didapat sebagai berikut:

- 1) Proses mengajarkan percakapan bahasa Inggris menggunakan metode ceramah dan penugasan.
- 2) Di dalam metode ceramah dan penugasan ini guru menjelaskan materi yang bersangkutan kemudian materi tersebut di tuliskan di papan tulis.
- 3) Setelah guru menjelaskan terkait materi yang bersangkutan, guru menginstruksikan siswa untuk menulis di buku catatan masing-masing.
- 4) Guru belum menggunakan media dalam menyampaikan materi yang bersangkutan.

### **b. Perumusan dan Klarifikasi Tindakan Siklus I**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan melalui observasi, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dipecahkan. Adapun

rumusan masalah dan klarifikasi tindakan yaitu “Bagaimanakah hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta?”

### **c. Hipotesis Tindakan Siklus I**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh hipotesis tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan media *Kahoot!* diduga dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLB Negeri 4 Jakarta, Tugu Selatan, Jakarta Utara”.

### **d. Perencanaan Tindakan Siklus I**

Setelah peneliti melakukan tes kemampuan awal, peneliti mulai melaksanakan perencanaan tindakan kelas siklus I. Peneliti bersama kolabolator yaitu guru menentukan materi pembelajaran yaitu percakapan jati diri yaitu menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dan kemudian melakukan modifikasi terhadap metode pembelajaran berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diterapkan dengan menggunakan media *Kahoot!*. Langkah selanjutnya peneliti memberikan sosialisasi langkah-langkah penggunaan *Kahoot!*

kepada guru selaku kolaborator dalam mengajarkan materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris. Peneliti mensimulasikan media *Kahoot!* bersama guru selaku kolaborator menggunakan laptop dan *handphone* dan menerapkan setiap langkah-langkah penggunaan *Kahoot!*.

Setelah melakukan sosialisasi, peneliti bersama kolaborator mengembangkan materi dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk tindakan siklus I. Kemudian menyiapkan media *Kahoot!* dan membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu format observasi untuk mengamati proses belajar mengajar dan format evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar percakapan bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* yang diharapkan berupa tes tertulis yang terdiri atas 10 soal.

Pada siklus I dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran (2x 40 menit). Pada siklus 1 ini, proses pembelajaran berdasarkan atas kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terkandung dalam kurikulum pelajaran bahasa Inggris yaitu percakapan terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi nama, alamat dan umur.

#### **e. Penerapan Tindakan dan Monitoring Siklus I**

##### **1) Pertemuan Pertama (16 Oktober 2017)**

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 16 Oktober 2017. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa yaitu De. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa,

menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. “Apa kabar De?” tanya guru, “Baik bu.” Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?” tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Kho?” tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Nu?” tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Si?” tanya guru, kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan bahasa isyarat “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Tan?” tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”

Selanjutnya guru memperkenalkan materi hari ini dengan memberikan pertanyaan kepada siswa, “Bagaimana cara kalian menanyakan nama seseorang?” kemudian De menjawab “Nama kamu siapa?.” dengan isyarat dan sedikit oral. “Ya betul.” Jawab Guru. Kemudian guru menanyakan kepada siswa dengan oral dan isyarat, “Bagaimana menanyakan nama dalam bahasa Inggris?”. Siswa Nu menjawab dengan oral, “ Wat is yo nem.” “Ya betul sekali Nu.” Jawab guru. Kemudian guru menuliskan materi di papan tulis menggunakan balon percakapan. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa ada 2 cara menanyakan nama seseorang dalam bahasa Inggris. Lalu guru menggambarkan 2 orang sedang bercakap dengan orang A bertanya kepada orang B, “Siapa namamu?” kemudian dibawahnya dituliskan “*What is your*

*name?*”. Kemudian guru menjelaskan bahwa ketika menanyakan nama seseorang dalam bahasa Inggris ditulis “*What is your name?*” dibaca “Wat is yor nem.”. Lalu guru menuliskan kembali di balon percakapan, “Bolehkah saya tahu namamu?” yang kemudian guru menuliskan dalam bahasa Inggris yaitu “*May I know your name?*”. Kemudian guru menggambarkan orang B kemudian menuliskan di balon percakapan, “Nama saya Rani.” Yang kemudian dibawahnya dituliskan “*My Name is Rani.*” Lalu guru menjelaskan ketika menjawab pertanyaan seseorang ketika menanyakan nama dalam bahasa Inggris yaitu ditulis “*My name is Rani.*” Kemudian dibaca, “Mai nem is Rani.” Kemudian guru menginstruksikan anak untuk membaca balon percakapan bersama-sama. Selanjutnya, guru menginstruksi siswa untuk menuliskan materi yang telah dijelaskan di papan tulis.

Setelah itu, guru menjelaskan penggunaan media *Kahoot!* kepada siswa. Kemudian siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3 siswa. Satu kelompok hanya boleh memegang satu *handphone* untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di permainan. Setiap kelompok diberikan waktu 30 detik untuk menjawab setiap pertanyaan yang muncul dalam *Kahoot!*. Kelompok A terdiri dari siswa Nu, Kho dan De sedangkan Kelompok B terdiri dari siswa He, Si, dan Tan. Setelah itu guru menampilkan permainan berupa pertanyaan ketika seseorang menanyakan informasi diri mengenai nama dalam bahasa Inggris. Pertanyaan pertama yang muncul adalah “Apa arti dari pertanyaan “*What is your name?*” dengan pilihan jawaban: Logo

Segitiga Merah: Berapa umurmu?; Logo Ketupat Biru: Siapa namamu?; dan Logo Lingkaran Kuning: Dimana kamu tinggal?. Kelompok A dan Kelompok B dapat menjawab dengan benar yaitu “Siapa Namamu?”. Selanjutnya pertanyaan kedua adalah, “Pertanyaan “Bolehkah saya tahu namamu?” dalam bahasa Inggris adalah...” dengan pilihan jawaban: Logo Lingkaran Kuning: *What is your name?*; Logo Ketupat Biru: *Where do you live?*; dan Logo Segitiga Merah: *May I know your name?*. Kelompok B menjawab salah yaitu “*What is your name?*” dan Kelompok Apun juga salah menjawab yaitu “*Where do you live?*”.

Kemudian pertanyaan ketiga yaitu, “Jawaban yang tepat untuk pertanyaan “*What is your name?*” dalam bahasa Inggris adalah....” dengan pilihan jawaban: Logo Lingkaran Kuning: *My name is Alvin*; Logo Segitiga Merah: *I’m 19 years old*; dan Logo Ketupat Biru: *I live in Jakarta*. Kelompok A dan Kelompok B dapat menjawab dengan benar yaitu “*My name is Alvin*”. Selanjutnya pertanyaan keempat yaitu, “Pertanyaan “Siapa namamu?” dalam bahasa Inggris adalah...” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: “*What is your name?*”; Logo Ketupat Biru: “*Where do you live?*”; Logo Lingkaran kuning: “*May I know your name?*”. Kelompok A dan Kelompok B dapat menjawab dengan benar yaitu “*What is your name?*”. Setelah itu pertanyaan terakhir adalah, “Arti pertanyaan “*May I know your name?*” adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: “Siapa namamu?”; Logo Ketupat Biru: “Bolehkah saya tahu namamu?”; Logo Lingkaran Kuning:

“Dimana kamu tinggal?”. Kelompok A dan Kelompok B mampu menjawab dengan benar yaitu “Bolehkah saya tahu namamu?”. Setelah permainan selesai, guru bertanya kepada seluruh siswa menggunakan oral dan isyarat, “Bagaimana anak-anak apakah anak-anak senang belajar dengan media *Kahoot!* ini?” kemudian siswa menjawab, “Senang bu. Lagi.” Lalu guru menjawab, “Ya, pertemuan berikutnya kita akan belajar dengan media ini lagi.”. Pada pelaksanaan pembelajaran di pertemuan pertama menggunakan media *Kahoot!* ini terdapat 2 siswa yang terlihat pasif saat berdiskusi dalam menentukan jawaban yaitu siswa Si dan He. Siswa Si terlihat diam ketika teman-temannya berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang muncul di media *Kahoot!*, begitu juga dengan siswa He.

Selanjutnya Guru bertanya kepada siswa He, “Siapa namamu dalam bahasa Inggris apa?”, kemudian siswa He menjawab dengan menunjuk jawaban di bukunya yaitu “*What is your name?*”. Lalu guru menanyakan kepada siswa De, “Siapa namamu dalam bahasa Inggris apa?” siswa De membuka kembali catatannya dan menuliskan “Wat is yo nem.” Kemudian guru berkata, “Salah. Itu adalah cara membaca tulisan bahasa Inggrisnya. Yang betul penulisannya adalah “*What is your name?*”.” Kemudian guru bertanya kepada siswa Nu, “Apa jawaban untuk pertanyaan “*What is your name?*” kemudian Nu dapat menjawab dengan benar yaitu “*My name is Nu.*” Kemudian guru bertanya kepada siswa Si, “Apa bahasa Inggrisnya “Bolehkah saya tahu namamu?”, lalu siswa Si mencari jawaban di catatannya dan



menunjuk jawaban yang benar yaitu *"May I know your name?"*. Guru juga menanyakan kepada siswa Tan, "Apa arti pertanyaan *"May I know your name?"* kemudian siswa Tan menjawab dengan benar yaitu, "Bolehkah saya tahu namamu?". Dan terakhir guru bertanya kepada siswa Kho, "Apakah jawaban yang tepat untuk pertanyaan *"May I know your name?"*." Kemudian siswa Kho menjawab, *"My name is Kho."*

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

## **2) Pertemuan Kedua (18 Oktober 2017)**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 Oktober 2017. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca do'a yang dipimpin oleh siswa Tan. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. "Apa kabar De?" tanya guru, "Baik bu." Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?" tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral "Baik bu." Bagaimana kabarmu Kho?" tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Nu?" tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Si?" tanya guru, kemudian siswa Si menjawab

sambil menggunakan bahasa isyarat “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Tan?” tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”

Kemudian materi pembelajaran dimulai dengan guru menanyakan kepada siswa, “Cara menanyakan umur kepada orang lain bagaimana?” kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan isyarat, “Berapa umurmu?”. “Ya betul. Ketika menanyakan umur seseorang, kalimat pertanyaan yang tepat adalah “Berapa umurmu?”. Apakah ada yang lain selain itu?” ujar Guru. Kemudian siswa serentak menjawab menggunakan gestur dan isyarat, “Tidak bu.” Kemudian guru menggambarkan balon percakapan, “Dalam bahasa Inggris, Berapa umurmu adalah “*How old are you?*”. Kemudian, jawaban yang tepat adalah “*I am 19 years old*” yang artinya “Saya berumur 19 tahun”. Setelah guru menjelaskan, siswa menuliskan di buku tulisnya masing-masing.

Setelah itu, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok A terdiri dari siswa Nu, Kho dan De sedangkan Kelompok B terdiri dari siswa He, Si, dan Tan. Pertanyaan pertama yang muncul adalah, “Berapa umurmu?” dalam bahasa Inggris adalah... dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *How old are you?*; Logo Ketupat Biru: *Where do you live?*; dan Logo Lingkaran Kuning: *What is your name?*. Siswa mendapatkan waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan. Kelompok A memilih jawaban yang salah yaitu “*where do you live?*” sedangkan kelompok B dapat menjawab dengan tepat yaitu “*How old are you?*”. Selanjutnya, pertanyaan kedua yaitu “Arti

pertanyaan "*How old are you?*" adalah...." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Bolehkah saya tahu namamu?; Logo Ketupat Biru: Dimana kamu tinggal?; dan Logo Lingkaran Kuning: Berapa umurmu?. Guru membantu siswa untuk menjabarkan pertanyaan di layar dengan isyarat ketika siswa mengalami kesulitan. Kelompok A yang terdiri dari De, Nu, dan Kho tidak dapat menjawab dengan benar, begitu juga dengan kelompok B yang terdiri dari Si, He, dan Tan. Kemudian pertanyaan ketiga adalah, "Jawaban yang tepat untuk pertanyaan "*How old are you*" adalah..." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: I live in Bekasi; Logo Ketupat Biru: *I am 19 years old*; dan Logo Lingkaran Kuning: *My name is Shifa*. Kelompok B dapat menjawab dengan benar yaitu "*I'm 19 years old*." namun kelompok A belum menjawab dengan tepat yaitu "*My name is Shifa*." Seluruh siswa terlihat senang bisa belajar sambil bermain. Pada pertemuan ini, siswa Si terlihat banyak diam dan tidak membantu rekan sesama timnya.

Setelah permainan selesai, guru menanyakan satu persatu kepada siswa. Guru bertanya kepada siswa De, "Arti kata *How old are you* apa?" kemudian siswa De menjawab menggunakan isyarat, "Berapa umurmu?". Kemudian guru bertanya kepada siswa He, "Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?" lalu siswa He menjawab sambil menunjuk tulisan, "*How old are you*." Guru bertanya kepada siswa Kho, "Arti kata *How old are you* apa?" kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral, "Berapa umurmu?". Kemudian guru juga bertanya kepada siswa Si, "Berapa umurmu dalam

bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Si menjawab sambil menunjuk tulisan “*How old are you?*”. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Nu, “Apa arti *how old are you?*” Siswa Nu menjawab, “Berapa umurmu?” Terakhir guru bertanya kepada siswa Tan, “Kalimat tanya berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Tan menjawab sambil menunjuk tulisan, “*How old are you?*”

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

### **3) Pertemuan Ketiga (23 Oktober 2017)**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Oktober 2017. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca do’a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. “Apa kabar De?” tanya guru, “Baik bu.” Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?” tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Kho?” tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Nu?” tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Si?” tanya guru, kemudian siswa Si menjawab

sambil menggunakan bahasa isyarat “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Tan?” tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”

Kemudian materi pembelajaran dimulai dengan guru menanyakan kepada siswa De, “Kamu tinggal dimana?” kemudian siswa De menjawab sambil menggunakan isyarat, “Saya tinggal dekat sekolah.”. Kemudian guru bertanya, “Bagaimana menanyakan alamat dalam bahasa Inggris?”. Siswa serentak menjawab sambil menunjukkan isyarat, “Tidak tahu.” Kemudian guru menjelaskan materi menggunakan balon percakapan lalu siswa menuliskan di buku tulis.

Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok A terdiri dari siswa Nu, Kho dan De sedangkan Kelompok B terdiri dari siswa He, Si, dan Tan. Pertanyaan pertama yang muncul adalah, “Arti pertanyaan “*Where do you live?*” adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: “Berapa umurmu?”; Logo ketupat biru: “Dimana kamu tinggal?”; Logo Lingkaran kuning: “Siapa namamu?”. Dua kelompok dapat menjawab dengan benar yaitu “Dimana kamu tinggal?”. Kemudian pertanyaan kedua adalah, “Jawaban yang tepat untuk pertanyaan “*Where do you live?*” adalah...” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *I’m 17 years old.*”; Logo ketupat biru: *My name is Rani*; Logo Lingkaran Kuning: *I live in Jakarta*. Kelompok A dapat menjawab dengan benar yaitu “*I live in Jakarta*” sedangkan kelompok B belum dapat menjawab dengan benar yaitu “*My*

*name is Rani*". Pertanyaan selanjutnya yang muncul yaitu, "Pertanyaan "Dimana kamu tinggal?" dalam bahasa Inggris adalah....." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *Where do you live?*; Logo ketupat biru: *How old are you?*; Logo Lingkaran Kuning: *What is your name?*. 2 kelompok dapat menjawab dengan benar yaitu "*Where do you live?*". Siswa senang dalam menjawab setiap pertanyaan yang muncul. Dan juga beberapa siswa aktif dalam bekerjasama dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul. Namun, pada pertemuan ini siswa Si dan He terlihat diam.

Setelah permainan selesai, guru menanyakan secara langsung kepada siswa masing-masing. Pertama, guru bertanya kepada siswa Tan, "Bahasa Inggris "Dimana kamu tinggal" apa?" kemudian siswa Tan menjawab dengan menunjuk tulisan "*Where do you live?*". Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Si, "Arti pertanyaan "*Where do you live?*" apa?" kemudian siswa Si kebingungan dan membuka catatannya. Kemudian guru membantu dengan menunjukkan jawaban yang benar yaitu "Dimana kamu tinggal?". Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Nu, "Bahasa Inggris "Dimana kamu tinggal" apa?" kemudian siswa Nu menjawab dengan sedikit oral dan menunjuk tulisan "*Where do you live?*". Selanjutnya guru juga bertanya kepada siswa De, "Apa arti "*Where do you live?*"?" kemudian siswa De menjawab dengan isyarat, "Dimana kamu tinggal". Berikutnya guru bertanya kepada siswa He, "Dimana kamu tinggal bahasa Inggrisnya apa?" kemudian siswa He menjawab dengan menunjuk tulisan, "*Where do you live?*". Terakhir, guru

bertanya kepada siswa Kho, “Arti pertanyaan *Where do you live* apa?” kemudian siswa Kho menjawab dengan sedikit oral “Dimana kamu tinggal?”

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

#### **4) Pertemuan Keempat (25 Oktober 2017)**

Pertemuan ke-empat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Oktober 2017. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca do’a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. “Apa kabar De?” tanya guru, “Baik bu.” Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?” tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Kho?” tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Nu?” tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Si?” tanya guru, kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan bahasa isyarat “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Tan?” tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”

Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pertanyaan pertama yang muncul adalah “Arti pertanyaan *"What is your name?"* adalah....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Siapa namamu?; Logo ketupat biru: Bolehkah saya tahu namamu?; Logo Lingkaran Kuning: Dimanakah kamu tinggal?; Logo persegi hijau: Berapakah umurmu?”. 2 kelompok dapat menjawab dengan benar. Pertanyaan selanjutnya yaitu, “Kalimat tanya *"Bolehkah saya tahu namamu?"* dalam bahasa Inggris adalah....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *What is your name?*; Logo ketupat biru: *How old are you?*; Logo Lingkaran Kuning: *What is your address?*; Logo persegi hijau: *May I know your name?*. Kelompok B dapat menjawab dengan benar yaitu *"May I know your name?"* namun kelompok A belum dapat menjawab dengan benar yaitu *"What is your name?"*.

Selanjutnya, pertanyaan yang muncul adalah, “Arti pertanyaan *"Where do you live?"* adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Siapa namamu?; Logo ketupat biru: Dimanakah kamu tinggal?; Logo Lingkaran Kuning: Berapa umurmu?; Logo persegi hijau: Apa alamatmu?”. Pada pertanyaan ini siswa membutuhkan bantuan isyarat oleh guru, namun 2 kelompok dapat menjawab pertanyaan dengan benar yaitu “Dimanakah kamu tinggal?”. Kemudian pertanyaan yang muncul adalah, “Arti pertanyaan *"How old are you?"* adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Siapa namamu?; Logo ketupat biru: Berapakah umurmu?; Logo Lingkaran



Kuning: Bolehkah saya tahu namamu?; Logo persegi hijau: Dimanakah kamu tinggal?”. 2 kelompok dapat menjawab pertanyaan dengan benar yaitu “Berapakah umurmu?”. Ketika guru bertanya kepada siswa, “Apakah anak-anak senang belajar dengan ini (media *Kahoot!*)?” siswa serentak menjawab dengan isyarat dan oral, “Senang bu!.” Pada pertemuan kali ini, siswa He terlihat diam.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru bertanya kepada seluruh siswa. Guru bertanya kepada siswa Kho, “Kho, siapa namamu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian Kho menjawab dengan sedikit oral, “*What is your name.*”. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Si, “Arti pertanyaan “*Where do you live?*” apa?” kemudian siswa Si menjawab dengan isyarat, “Dimana kamu tinggal.”. Kemudian guru bertanya kepada siswa De, “Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa De menunjuk tulisan “*How old are you*”. Berikutnya guru juga bertanya kepada siswa He, “Bolehkah saya tahu namamu dalam bahasa Inggris apa?” siswa mengalami kebingungan yang kemudian dibantu oleh siswa De untuk memberitahu jawaban yang benar yaitu “*May I know your name?*”. Kemudian guru bertanya kepada siswa Tan, “Dimana kamu tinggal dalam bahasa Inggris apa?” lalu siswa Tan menjawab dengan menunjukkan tulisan, “*Where do you live?*”. Terakhir, guru bertanya kepada siswa Nu, “Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit ujaran, “*How old are you?*”

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

### 5) Pertemuan Kelima (1 November 2017)

Pada pertemuan kelima ini dijadikan evaluasi akhir siklus I yang diadakan pada hari Senin. Kegiatan pertemuan kali ini dimulai dengan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu murid kemudian guru mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru memberikan tes tertulis kepada siswa. Siswa diberikan waktu sampai pembelajaran selesai untuk mengerjakan soal yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil tes tertulis didapatkan data sebagai berikut:

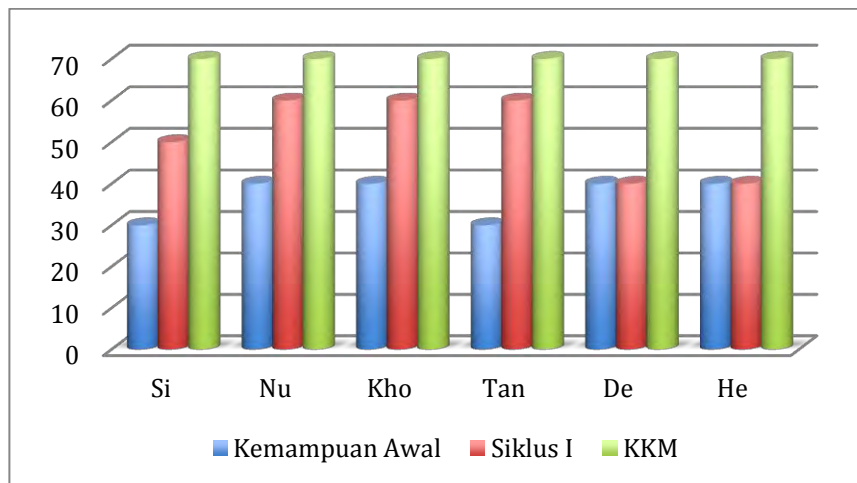
### Tabel 4.3

### Hasil Tes Tertulis Tindakan Siklus I

Nama Siswa	No. Tes Tertulis										Skor Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris	Nilai Hasil Belajar Percakapan Bahasa Inggris	Nilai KKM
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
Si	√	√	-	-	√	-	√	√	-	-	5	50	70
Nu	√	√	√	√	√	-	-	√	-	-	6	60	70
Kho	√	√	-	-	√	√	√	√	-	-	6	60	70
Tan	√	√	-	-	√	√	√	√	-	-	6	60	70
De	√	√	-	-	√	-	-	√	-	-	4	40	70
He	√	√	-	-	√	-	-	√	-	-	4	40	70
Nilai Rata-Rata												52	70

Berdasarkan tabel berikut, dapat digambarkan melalui bentuk grafik sebagai berikut:

**Grafik 4.2: Data Evaluasi Tindakan Kemampuan Awal dan Siklus I Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Kelas X**



Berdasarkan hasil tes tertulis yang ada:

**Tabel 4.4**

**Data Hasil Evaluasi Tindakan Siklus I Hasil Belajar Materi Pelajaran Percakapan Bahasa Inggris**

Partisipan/ Subjek	Hasil Belajar Materi Pelajaran Percakapan Jati Diri Bahasa Inggris		
	Hasil Tes Tertulis	Hasil Pengamatan	Penggunaan Media <i>Kahoot!</i>
<b>Partisipan</b> Guru Bahasa Inggris Kelas X Tunarungu di SLBN 4, Tugu Selatan, Jakarta	-	1. Guru menggunakan keterarahwajahan dan keterarahsuaraan dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau	1. Guru dapat menggunakan media <i>Kahoot!</i> sesuai dengan langkah-langkah yang telah di sosialisasikan oleh peneliti saat perencanaan

Utara		<p>memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur.</p> <p>2. Pertanyaan yang muncul di media <i>Kahoot!</i> terlalu panjang dan waktu yang diberikan terbilang cepat yaitu 30 detik, sehingga siswa terkadang terburu-buru dan keliru dalam menjawab pertanyaan yang muncul</p>	tindakan.
<b>Subjek Siswa Si</b>	<p>3. Siswa Si dapat menjawab dengan benar 5 dari 10 butir soal.</p> <p>4. Siswa Si sudah mengetahui penulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan nama dan memberikan jawabannya seperti "<i>What is your name?</i>" dan "<i>My name is....</i>".</p> <p>5. Siswa Si belum mengetahui penulisan pertanyaan tentang percakapan bahasa Inggris mengenai alamat seperti ketika diberikan pertanyaan "Arti pertanyaan "<i>Where do you live?</i>" adalah..." siswa Si menuliskan jawaban, "Dimana saya hidup?"</p> <p>6. Siswa Si belum mengetahui jawaban dari pertanyaan "<i>Where do you live?</i>".</p> <p>7. Siswa Si juga keliru dalam menuliskan jawaban dari</p>	<p>1. Siswa Si membutuhkan bantuan guru dalam menunjukkan tulisan bahasa Inggris dari setiap percakapan yang sesuai mengenai alamat yaitu "<i>Where do you live?</i>" dan umur yaitu "<i>How old are you?</i>".</p>	<p>1. Siswa Si dapat menggunakannya dengan benar dan sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media <i>Kahoot!</i>.</p> <p>2. Siswa Si terkadang diam ketika rekan sesama timnya berdiskusi menentukan jawaban untuk pertanyaan yang muncul di <i>Kahoot!</i>.</p>

	<p>pertanyaan dalam percakapan bahasa Inggris mengenai umur yang terlihat ketika diberikan pertanyaan, "Jawaban untuk pertanyaan <i>"How old are you?"</i> adalah...."</p> <p>Siswa Si menuliskan jawaban, "Ai em 21 yers old.</p>		
<b>Subjek Siswa Nu</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Nu dapat menjawab dengan benar 6 dari 10 soal.</li> <li>2. Siswa Nu sudah mengetahui dan memahami percakapan jati diri dalam bahasa Inggris tentang menanyakan dan memberikan informasi terkait nama seperti <i>"What is your name?"</i> dan <i>"My name is....."</i>.</li> <li>3. Siswa Nu masih keliru dalam menuliskan percakapan jati diri mengenai alamat dan umur seperti ketika ditanyakan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan alamat?" siswa Nu menuliskan jawaban <i>"What is your age?"</i></li> <li>4. Ketika ditanyakan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan umur?" siswa Nu menuliskan jawaban, <i>"Where is your age?"</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Nu dapat mengetahui jawaban yang diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri misalkan ketika ditanyakan oleh guru, "Apa jawaban untuk pertanyaan <i>"What is your name?"</i>" kemudian Nu dapat menjawab dengan benar yaitu <i>"My name is Nu."</i>.</li> <li>2. Terkadang siswa Nu membutuhkan bantuan dalam menjawab pertanyaan bahasa Inggris mengenai umur dan alamat seperti menjawab pertanyaan, <i>"Where do you live?"</i> dan <i>"How old are you?"</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Nu terlihat aktif dalam membantu rekan sesama timnya ketika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</li> </ol>
<b>Subjek Siswa Kho</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Kho dapat menjawab dengan benar 6 dari 10 soal.</li> <li>2. Siswa Kho sudah mengetahui percakapan jati diri</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Kho dapat mengetahui jawaban yang diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Kho terlihat aktif dalam membantu rekan sesama timnya ketika tidak mengetahui</li> </ol>

	<p>dalam bahasa Inggris tentang menanyakan dan memberikan informasi terkait nama seperti "<i>What is your name?</i>" dan "<i>My name is.....</i>". beserta artinya.</p> <p>3. Siswa Kho masih keliru dalam menuliskan percakapan jati diri mengenai alamat dan umur dalam bahasa Inggris sehingga penulisan bahasa Inggrisnya belum benar seperti ketika ditanyakan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan alamat?" siswa Kho menuliskan jawaban "<i>What is my live?</i>" begitu juga ketika ditanyakan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan umur?" siswa Kho menuliskan jawaban, "<i>How much old are you?</i>".</p>	<p>percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti ketika ditanya oleh guru, "Apakah jawaban yang tepat untuk pertanyaan "<i>May I know your name?</i>"."</p> <p>2. Siswa Kho menjawab dengan menunjukkan tulisan, "<i>My name is Kho.</i>" Namun terkadang siswa Kho membutuhkan bantuan dalam menjawab pertanyaan bahasa Inggris mengenai umur dan alamat.</p>	<p>jawaban atas pertanyaan yang muncul.</p>
<b>Subjek Siswa Tan</b>	<p>1. Siswa Tan dapat menjawab dengan benar 6 dari 10 soal.</p> <p>2. Siswa Tan sudah dapat mengetahui percakapan jati diri dalam bahasa Inggris terkait nama seperti "<i>What is your name?</i>" dan "<i>My name is.....</i>". beserta artinya.</p> <p>3. Siswa Tan masih keliru dalam penulisan bahasa Inggris percakapan terkait menanyakan alamat dan umur</p>	<p>1. Siswa Tan dapat mengetahui jawaban yang diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti ketika diberi pertanyaan oleh guru, "Apa arti pertanyaan "<i>May I know your name?</i>"</p> <p>Siswa Tan menjawab dengan benar dengan menunjuk tulisan</p>	<p>1. Siswa Tan terlihat aktif dalam membantu rekan sesama timnya ketika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</p>

	<p>seperti ketika diberikan pertanyaan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan alamat?" siswa Tan menuliskan jawaban, "<i>Where are I live?</i>"</p> <p>4. Ketika diberikan pertanyaan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan umur?" siswa Tan menuliskan jawaban, "<i>How your age?</i>".</p> <p>5. Siswa Tan juga keliru dalam menjawab pertanyaan terkait alamat dan umur dalam bahasa Inggris seperti ketika diberikan pertanyaan, "Jawaban untuk pertanyaan '<i>How old are you?</i>' adalah..." Siswa Tan menjawab, "Saya berumur 17 tahun."</p> <p>6. Ketika diberikan pertanyaan, "Jawaban untuk pertanyaan '<i>Where do you live?</i>' adalah..." Siswa Tan menjawab, "<i>You live in Jakarta.</i>"</p>	<p>yaitu, "Bolehkah saya tahu namamu?".</p> <p>2. Terkadang siswa Tan membutuhkan bantuan dalam menjawab pertanyaan bahasa Inggris mengenai umur dan alamat.</p>	
<b>Subjek Siswa De</b>	<p>1. Siswa De mampu menjawab dengan benar 4 dari 10 butir soal.</p> <p>2. Siswa De mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan nama dan memberikan jawabannya seperti "<i>What is your name?</i>" dan "<i>My name is.....</i>".</p>	<p>1. Siswa De membutuhkan bantuan guru dalam menuliskan percakapan bahasa Inggris mengenai umur dan alamat yang benar seperti "<i>Where do you live?</i>" dan "<i>How old are you?</i>" beserta jawabannya. Siswa De menuliskan "Wat is yor nem" padahal</p>	<p>1. Siswa De berperan aktif dalam membantu rekan timnya apabila mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang tertera di hadapannya menggunakan isyarat.</p>

	<p>beserta artinya.</p> <p>3. Siswa De belum mengetahui dengan benar tentang percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti menanyakan alamat dan umur ketika diberikan pertanyaan "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan alamat?" siswa De menuliskan jawaban, "<i>How old are you?</i>"</p> <p>4. Ketika diberikan pertanyaan, "Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris dalam menanyakan umur?" siswa De menuliskan jawaban, "<i>Where do you live?</i>".</p>	<p>tulisan tersebut untuk menginformasikan ujaran "<i>What is your name?</i>".</p>	
<b>Subjek Siswa He</b>	<p>1. Siswa He mampu menjawab dengan benar 4 dari 10 butir soal.</p> <p>2. Siswa He mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan nama dan memberikan jawabannya seperti "<i>What is your name?</i>" dan "<i>My name is.....</i>".</p> <p>3. Siswa He belum mengetahui dengan benar tentang percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti menanyakan alamat dan umur. Terlihat ketika diberikan pertanyaan, "Arti kalimat tanya "<i>How old are you?</i>"</p>	<p>1. Siswa He membutuhkan bantuan guru dalam menuliskan percakapan bahasa Inggris mengenai umur dan alamat yang benar seperti "<i>Where do you live?</i>" dan "<i>How old are you?</i>" beserta jawabannya.</p>	<p>1. Siswa He terlihat diam dan tidak membantu rekan sesama timnya dalam menjawab pertanyaan yang muncul dihadapannya.</p>



	adalah....” Siswa He menulis jawaban, “Dimana kamu tinggal?”		
	4. Ketika diberikan pertanyaan, “Arti pertanyaan “Where do you live?” adalah....” Siswa He menuliskan jawaban, “Berapa umurmu?”.		

#### f. Evaluasi Hasil Tindakan Siklus I

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, kegiatan ini melihat pada pencapaian siswa tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta, Tugu Selatan, Jakarta Utara dalam hasil belajar materi pembelajaran Percakapan jati diri bahasa Inggris melalui media *Kahoot!*. Adapun hasil tindakan siklus I dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5**

#### **Hasil Perbandingan Kemampuan Awal dan Siklus I**

No	Inisial Siswa	Skor Penguasaan Kemampuan Awal	Nilai Penguasaan Kemampuan Awal	Skor Penguasaan Siklus I	Nilai Penguasaan Siklus I	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	3	30	5	50	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
2	Nu	4	40	6	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
3	Kho	4	40	6	60	70	Meningkat, Belum

							Memenuhi Kriteria
4	Tan	3	30	6	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
5	De	4	40	4	40	70	Belum Meningkatkan, Belum Memenuhi Kriteria
6	He	4	40	4	40	70	Belum Meningkatkan, Belum Memenuhi Kriteria

Hasil belajar materi pelajaran percakapan pada siswa Si, Nu dan Kho mengalami peningkatan pada nilai yang diperolehnya. Pada evaluasi tindakan siklus I ini, siswa Si, Nu, dan Kho sudah mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan nama dan memberikan jawabannya dengan benar seperti *"What is your name?"* dan *"My name is....."*. Hal ini dikarenakan guru menggunakan media *Kahoot!* dalam mengajarkan materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris. Namun, siswa Si, Nu dan Kho belum mengetahui dengan benar penulisan tentang percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti menanyakan alamat seperti *"Where do you live?"* dan umur yaitu *"How old are you?"* beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Nu dan Kho dapat berperan aktif dalam tim ketika

rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*. Namun, siswa Si terlihat pasif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Siswa Tan juga mengalami peningkatan hasil belajar materi pelajaran percakapan bahasa Inggris. Pada evaluasi tindakan siklus I ini, siswa Tan sudah dapat mengetahui percakapan jati diri dalam bahasa Inggris terkait nama seperti "*What is your name?*" dan "*My name is.....*". Namun, terkadang siswa Tan masih keliru dalam penulisan bahasa Inggris percakapan terkait menanyakan dan memberikan informasi mengenai alamat dan umur seperti "*Where do you live?*" dan "*How old are you?*" beserta jawabannya yaitu "*I live in....*" dan "*I am ... years old.*". Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Tan dapat berperan aktif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Pada siswa De dan He belum mengalami peningkatan hasil belajar materi pelajaran percakapan bahasa Inggris. Pada evaluasi tindakan siklus I ini, siswa De dan He mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan nama dan memberikan jawabannya yaitu "*What is your name?*" dan "*My name is.....*", namun belum mengetahui dengan benar tentang percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti

menanyakan alamat yaitu “*Where do you live?*” dan umur yaitu “*How old are you?*” beserta jawabannya yaitu “*I live in....*” dan “*I am ... years old.*”. Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa De terlihat aktif dalam tim ketika menjawab pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*. Namun berbeda dengan siswa He, Siswa He justru terlihat pasif dalam tim ketika menjawab pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang dimulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima, guru dapat menggunakan media *Kahoot!* sesuai dengan langkah-langkah yang telah di sosialisasikan oleh peneliti saat perencanaan tindakan. Kemudian guru menggunakan keterarahwajahan dan keterarahsuaraan dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur. Namun, pertanyaan yang muncul di media *Kahoot!* terlalu panjang dan waktu yang diberikan terbilang cepat yaitu 30 detik, sehingga siswa terkadang terburu-buru dan keliru dalam menjawab pertanyaan yang muncul.

Hasil evaluasi secara keseluruhan ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan nilai yang diperoleh dalam hasil belajar materi pelajaran percakapan Bahasa Inggris mengenai jati diri. Akan tetapi, nilai yang diperoleh semua peserta didik belum mencapai nilai yang diharapkan yaitu sebesar 70.

#### **g. Refleksi dan Pengambilan Keputusan untuk Pengembangan Tindakan Selanjutnya**

Pada siklus I ini, semua siswa masih keliru dalam penulisan bahasa Inggris mengenai percakapan jati diri terkait menanyakan dan memberikan informasi alamat dan umur. Seperti siswa Si, Nu, Kho dan Tan keliru dalam penulisan bahasa Inggris yaitu menanyakan alamat dan umur seperti “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya yaitu “*I live in....*” dan “*I am ..... years old.*”. Begitu juga dengan siswa De dan He. Siswa De dan He masih keliru dalam menuliskan kalimat, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya yaitu “*I live in .....*” dan “*I am ..... years old.*”.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*, guru dapat menggunakan media *Kahoot!* sesuai dengan langkah-langkah yang telah di sosialisasikan oleh peneliti saat perencanaan tindakan. Kemudian guru menggunakan keterarahwajahan dan keterarahsuaraan dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur. Namun, pertanyaan yang muncul di media *Kahoot!* terlalu panjang dan waktu yang diberikan terbilang cepat yaitu 30 detik, sehingga siswa terkadang terburu-

buru dan keliru dalam menjawab pertanyaan yang muncul. Dan juga terdapat beberapa siswa yang terlihat diam dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* seperti siswa Si dan He.

Berdasarkan dari hasil evaluasi siklus I terhadap setiap siswa tunarungu kelas X, diperoleh hasil yang belum sesuai dengan harapan. Maka, perlu meninjau kembali dan melakukan perencanaan ulang di siklus II demi terciptanya peningkatan hasil belajar percakapan bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* dengan memberikan evaluasi yang sama seperti pada siklus I dan pertanyaan yang diajukan disederhanakan dan setiap pertanyaan diberikan waktu 40 detik.

### **3. Deskripsi Data Siklus II**

#### **a. Analisis Situasi Siklus II**

Peneliti menganalisis situasi yang terjadi setelah hasil evaluasi siklus I yang telah dilakukan. Adapun hasil data yang didapat adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu yang diberikan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan di dalam permainan media *Kahoot!* terlalu cepat yaitu 30 detik.
- 2) Redaksi penulisan di setiap pertanyaan yang muncul di media *Kahoot!* terlalu panjang sehingga kurang dipahami siswa.

- 3) Siswa masih belum memahami percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri yaitu menanyakan dan memberikan informasi mengenai alamat dan umur.

#### **b. Perumusan dan Klasifikasi Tindakan Siklus II**

Berdasarkan hasil analisis situasi tersebut, peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dipecahkan. Adapun rumusan masalah dan klarifikasi tindakan yaitu “Bagaimanakah hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLBN 4 Jakarta?”

#### **c. Hipotesis Tindakan Siklus II**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh hipotesis tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan media *Kahoot!* diduga dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X SMALB di SLB Negeri 4 Jakarta, Tugu Selatan, Jakarta Utara”.

#### d. Perencanaan Tindakan Siklus II

Setelah peneliti melakukan tindakan siklus I, peneliti mulai melaksanakan perencanaan tindakan kelas siklus II. Peneliti bersama kolabolator yaitu guru menentukan materi pembelajaran yaitu percakapan jati diri yaitu menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dan kemudian melakukan modifikasi terhadap metode pembelajaran berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diterapkan dengan menggunakan media *Kahoot!*.

Setelah melakukan sosialisasi, peneli bersama kolaborator mengembangkan materi dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk tindakan siklus II. Kemudian menyiapkan media *Kahoot!* dan membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu format observasi untuk mengamati proses belajar mengajar dan format evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar percakapan bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* yang diharapkan berupa tes tertulis yang terdiri atas 10 soal.

Pada siklus II dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran (2x 40 menit). Pada siklus 1 ini, proses pembelajaran berdasarkan atas kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terkandung dalam kurikulum pelajaran bahasa Inggris yaitu percakapan terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi nama, alamat dan umur.



## **e. Penerapan Tindakan dan Monitoring Siklus II**

### **1) Pertemuan Pertama (6 November 2017)**

Pertemuan Pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 November 2017. Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. "Apa kabar De?" tanya guru, "Baik bu." Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?" tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral "Baik bu." Bagaimana kabarmu Kho?" tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Nu?" tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Si?" tanya guru, kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan bahasa isyarat "Baik bu." Bagaimana kabarmu Tan?" tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu."

Setelah itu guru menginstruksikan siswa untuk membuat grup yang terdiri dari 3 siswa. Kemudian berbentuk Tim A yang terdiri dari siswa Nu, De, Kho dan Tim B yang terdiri dari siswa Tan, He, dan Si.

Setelah itu setiap tim diinstruksikan untuk memegang 1 *handphone* untuk menjawab pertanyaan. Kemudian guru berkata sambil menggunakan isyarat,

“Hari ini kita akan belajar mengenai percakapan mengenai jati diri dalam bahasa Inggris yaitu alamat.”. Kemudian guru memulai permainan bersama siswa.

Pertanyaan yang muncul pertama kali adalah, “Arti pertanyaan “*Where do you live?*” adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: “Berapa umurmu?”; Logo ketupat biru: “Dimana kamu tinggal?”; Logo Lingkaran kuning: “Siapa namamu?”. Dua tim dapat menjawab dengan benar yaitu “Dimana kamu tinggal?”. Kemudian pertanyaan kedua adalah, “Jawaban yang tepat untuk pertanyaan “*Where do you live?*” adalah...” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *I’m 17 years old.*”; Logo ketupat biru: *My name is Rani*; Logo Lingkaran Kuning: *I live in Jakarta*. Kedua tim dapat menjawab dengan benar yaitu “*I live in Jakarta.*”. Pertanyaan selanjutnya yang muncul yaitu, “Pertanyaan “Dimana kamu tinggal?” dalam bahasa Inggris adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *Where do you live?*; Logo ketupat biru: *How old are you?*; Logo Lingkaran Kuning: *What is your name?*. 2 tim dapat menjawab dengan benar yaitu “*Where do you live?*”. Seluruh siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* ini. Dan juga siswa aktif dalam bekerjasama dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul. Setelah permainan telah selesai, guru menjelaskan kembali materi yang sudah siswa terima yaitu

percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri: alamat menggunakan balon percakapan.

Setelah itu, guru menanyakan secara langsung kepada siswa masing-masing. Pertama, guru bertanya kepada siswa Tan, “Bahasa Inggris “Dimana kamu tinggal” apa?” kemudian siswa Tan menjawab dengan menunjuk tulisan “*Where do you live?*”. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Si, “Arti pertanyaan “*Where do you live?*” apa?” kemudian siswa Si menjawab dengan isyarat, “Dimana kamu tinggal?”. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Kho, “Bahasa Inggris “Dimana kamu tinggal” apa?” kemudian siswa Kho menjawab dengan sedikit oral dan menunjuk tulisan “*Where do you live?*”. Selanjutnya guru juga bertanya kepada siswa He, “Apa arti “*Where do you live?*”” kemudian siswa He menjawab dengan isyarat, “Dimana kamu tinggal”. Berikutnya guru bertanya kepada siswa De, “Dimana kamu tinggal bahasa Inggrisnya apa?” kemudian siswa De menjawab dengan menunjuk tulisan, “*Where do you live?*”. Terakhir, guru bertanya kepada siswa Nu, “Arti pertanyaan *Where do you live* apa?” kemudian siswa Nu menjawab dengan sedikit oral “Dimana kamu tinggal?”

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

## 2) Pertemuan Kedua (8 November 2017)

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Rabu, 8 November 2017. Pada pertemuan kali ini, kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. "Apa kabar De?" tanya guru, "Baik bu." Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?" tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral "Baik bu." Bagaimana kabarmu Kho?" tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Nu?" tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Si?" tanya guru, kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan bahasa isyarat "Baik bu." Bagaimana kabarmu Tan?" tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Setelah itu guru menginstruksikan siswa untuk membuat grup yang terdiri dari 3 siswa. Kemudian berbentuk Tim A yang terdiri dari siswa Nu, De, Kho dan Tim B yang terdiri dari siswa Tan, He, dan Si.

Pertanyaan pertama yang muncul adalah, "Berapa umurmu?" dalam bahasa Inggris adalah... dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *How old are you?*; Logo Ketupat Biru: *Where do you live?*; dan Logo Lingkaran

Kuning: *What is your name?*. Siswa mendapatkan waktu 40 detik untuk menjawab pertanyaan. Tim A dan Tim B dapat menjawab dengan tepat yaitu *"How old are you?"*. Selanjutnya, pertanyaan kedua yaitu "Arti pertanyaan *"How old are you?"* adalah...." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Bolehkah saya tahu namamu?; Logo Ketupat Biru: Dimana kamu tinggal?; dan Logo Lingkaran Kuning: Berapa umurmu?. Tim A dan Tim B dapat menjawab pertanyaan dengan benar yaitu, "Berapa umurmu?". Kemudian pertanyaan ketiga adalah, "Jawaban yang tepat untuk pertanyaan *"How old are you"* adalah..." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: I live in Bekasi; Logo Ketupat Biru: *I am 19 years old*; dan Logo Lingkaran Kuning: *My name is Shifa*. Tim A dan Tim B dapat menjawab pertanyaan dengan benar yaitu *"I am 19 years old."*. Seluruh siswa terlihat senang bisa belajar sambil bermain. Ketika penggunaan media berlangsung, guru juga membantu siswa dalam memahami pertanyaan yang muncul dengan isyarat. Setelah permainan telah selesai, guru menjelaskan kembali materi yang sudah siswa terima yaitu percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri: alamat menggunakan balon percakapan.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya yaitu guru menanyakan satu persatu kepada siswa. Guru bertanya kepada siswa Si, "Arti kata *How old are you* apa?" kemudian siswa Si menjawab menggunakan isyarat, "Berapa umurmu?". Kemudian guru bertanya kepada siswa De, "Berapa umurmu

dalam bahasa Inggris apa?” lalu siswa De menjawab sambil menunjuk tulisan, “*How old are you?*” Guru bertanya kepada siswa Tan, “Arti kata *How old are you* apa?” kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral, “Berapa umurmu?”. Kemudian guru juga bertanya kepada siswa He, “Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa He menjawab sambil menunjuk tulisan “*How old are you?*”. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Kho, “Apa arti *how old are you?*” Siswa Kho menjawab, “Berapa umurmu.” Terakhir guru bertanya kepada siswa Nu, “Kalimat tanya berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Nu menjawab sambil menunjuk tulisan, “*How old are you?*”

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo’a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

### **3) Pertemuan Ketiga (13 November 2017)**

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 November 2017. Pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan berdo’a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. “Apa kabar De?” tanya guru, “Baik bu.”

Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?” tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.” Bagaimana kabarmu Kho?” tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Nu?” tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Si?” tanya guru, kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan bahasa isyarat “Baik bu.”. Bagaimana kabarmu Tan?” tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral “Baik bu.”. Selanjutnya guru memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu guru menginstruksikan siswa untuk membuat grup yang terdiri dari 3 siswa. Kemudian berbentuk Tim A yang terdiri dari siswa Nu, De, Kho dan Tim B yang terdiri dari siswa Tan, He, dan Si.

Selanjutnya guru memulai pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*. Pertanyaan pertama yang muncul adalah “Apa arti dari pertanyaan “*What is your name?*” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Berapa umurmu?; Logo Ketupat Biru: Siapa namamu?; dan Logo Lingkaran Kuning: Dimana kamu tinggal?. Kedua tim dapat menjawab dengan benar yaitu “Siapa Namamu?”. Selanjutnya pertanyaan kedua adalah, “Pertanyaan “Bolehkah saya tahu namamu?” dalam bahasa Inggris adalah...” dengan pilihan jawaban: Logo Lingkaran Kuning: *What is your name?*; Logo Ketupat

Biru: *Where do you live?*; dan Logo Segitiga Merah: *May I know your name?*.

Kedua tim dapat menjawab dengan benar yaitu, "*May I know your name?*".

Kemudian pertanyaan ketiga yaitu, "Jawaban yang tepat untuk pertanyaan "*What is your name?*" dalam bahasa Inggris adalah...." dengan pilihan jawaban: Logo Lingkaran Kuning: *My name is Alvin*; Logo Segitiga Merah: *I'm 19 years old*; dan Logo Ketupat Biru: *I live in Jakarta*. Kedua tim dapat menjawab dengan benar yaitu "*My name is Alvin*". Selanjutnya pertanyaan keempat yaitu, "Pertanyaan "Siapa namamu?" dalam bahasa Inggris adalah..." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: "*What is your name?*"; Logo Ketupat Biru: "*Where do you live?*"; Logo Lingkaran kuning: "*May I know your name?*". Kelompok A belum dapat menjawab dengan benar yaitu "*May I know your name?*" dan Kelompok B dapat menjawab dengan benar yaitu "*What is your name?*". Setelah itu pertanyaan terakhir adalah, "Arti pertanyaan "*May I know your name?*" adalah....." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: "Siapa namamu?"; Logo Ketupat Biru: "Bolehkah saya tahu namamu?"; Logo Lingkaran Kuning: "Dimana kamu tinggal?". Kelompok A dan Kelompok B mampu menjawab dengan benar yaitu "Bolehkah saya tahu namamu?". Selama penggunaan media, seluruh siswa terlihat antusias untuk belajar menggunakan media *Kahoot!*. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang muncul dan siswa saling bekerjasama dalam menjawab pertanyaan. Siswa juga dapat mengetahui pertanyaan yang disampaikan tanpa bantuan isyarat.



Selanjutnya Guru bertanya satu persatu kepada siswa. Pertama, guru bertanya kepada siswa De, "Siapa namamu dalam bahasa Inggris apa?", kemudian siswa De menjawab dengan menunjuk jawaban di bukunya yaitu "*What is your name?*". Lalu guru menanyakan kepada siswa He, "Jawaban "*What is your name?*" apa? kemudian siswa He menunjuk jawaban yang benar yaitu "*My name is De*". Kemudian guru bertanya kepada siswa Kho, "Apa jawaban untuk pertanyaan "*What is your name?*" kemudian Kho dapat menjawab dengan benar yaitu "*My name is Kho*." Kemudian guru bertanya kepada siswa Si, "Apa bahasa Inggrisnya "Bolehkah saya tahu namamu?", lalu siswa Si mencari jawaban di catatannya dan menunjuk jawaban yang benar yaitu "*May I know your name?*". Guru juga menanyakan kepada siswa Nu, "Apa arti pertanyaan "*May I know your name?*" kemudian siswa Nu menjawab dengan benar yaitu, "Bolehkah saya tahu namamu?". Dan terakhir guru bertanya kepada siswa Tan, "Apakah jawaban yang tepat untuk pertanyaan "*May I know your name?*"." Kemudian siswa Tan menjawab sambil menunjuk tulisan, "*My name is Tan*."

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

#### 4) Pertemuan Keempat (15 November 2017)

Pertemuan ke-empat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 November 2017. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membaca do'a, memberi salam kepada guru. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, menanyakan siapa saja yang tidak hadir dan menanyakan kabar dari masing-masing siswa. "Apa kabar De?" tanya guru, "Baik bu." Jawab siswa De dengan menggunakan isyarat dan sedikit oral. Bagaimana kabarmu He?" tanya guru, kemudian siswa He menjawab menggunakan isyarat dan sedikit oral "Baik bu." Bagaimana kabarmu Kho?" tanya guru, kemudian siswa Kho menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Nu?" tanya guru, kemudian siswa Nu menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Bagaimana kabarmu Si?" tanya guru, kemudian siswa Si menjawab sambil menggunakan bahasa isyarat "Baik bu." Bagaimana kabarmu Tan?" tanya guru, kemudian siswa Tan menjawab dengan isyarat dan sedikit oral "Baik bu.". Selanjutnya, guru memulai permainan dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Pertanyaan pertama yang muncul adalah "Arti pertanyaan *"What is your name?"* adalah...." dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Siapa namamu?; Logo ketupat biru: Bolehkah saya tahu namamu?; Logo Lingkaran Kuning: Dimanakah kamu tinggal?; Logo persegi hijau: Berapakah umurmu?". 2 kelompok dapat menjawab dengan benar yaitu "Siapa

namamu?”. Pertanyaan selanjutnya yaitu, “Kalimat tanya “Bolehkah saya tahu namamu?” dalam bahasa Inggris adalah....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: *What is your name?*; Logo ketupat biru: *How old are you?*; Logo Lingkaran Kuning: *What is your address?*; Logo persegi hijau: *May I know your name?*. Kedua tim dapat menjawab dengan benar yaitu “*May I know your name?*”. Selanjutnya, pertanyaan yang muncul adalah, “Arti pertanyaan “*Where do you live?*” adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Siapa namamu?; Logo ketupat biru: Dimanakah kamu tinggal?; Logo Lingkaran Kuning: Berapa umurmu?; Logo persegi hijau: Apa alamatmu?”. Kedua tim dapat menjawab pertanyaan dengan benar yaitu, “Dimanakah kamu tinggal?”. Kemudian pertanyaan yang muncul adalah, “Arti pertanyaan “*How old are you?*” adalah.....” dengan pilihan jawaban: Logo Segitiga Merah: Siapa namamu?; Logo ketupat biru: Berapakah umurmu?; Logo Lingkaran Kuning: Bolehkah saya tahu namamu?; Logo persegi hijau: Dimanakah kamu tinggal?”. Kedua tim dapat menjawab pertanyaan dengan benar yaitu “Berapa umurmu?”. Siswa terlihat aktif dalam menjawab pertanyaan dan dapat menerima materi ketika menggunakan media *Kahoot!*.

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru bertanya kepada seluruh siswa. Guru bertanya kepada siswa De, “De, siapa namamu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa De menunjuk tulisan “*What is your name?*”. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa Si, “Arti pertanyaan “*Where do you live?*” apa?” kemudian siswa Si menjawab dengan isyarat, “Dimana kamu

tinggal?”. Kemudian guru bertanya kepada siswa Nu, “Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Nu menunjuk tulisan “*How old are you?*”. Berikutnya guru juga bertanya kepada siswa Tan, “Bolehkah saya tahu namamu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Tan dapat menjawab dengan benar dengan menunjuk tulisan, “*May I know your name?*”. Kemudian guru bertanya kepada siswa He, “Dimana kamu tinggal dalam bahasa Inggris apa?” lalu siswa He menjawab dengan menunjukkan tulisan, “*Where do you live?*”. Terakhir, guru bertanya kepada siswa Kho, “Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?” kemudian siswa Kho menjawab dengan menunjuk tulisan dan sedikit ujaran, “*How old are you?*”.

Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang disampaikan pada pertemuan ini dan menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo’a yang dipimpin oleh salah satu siswa.

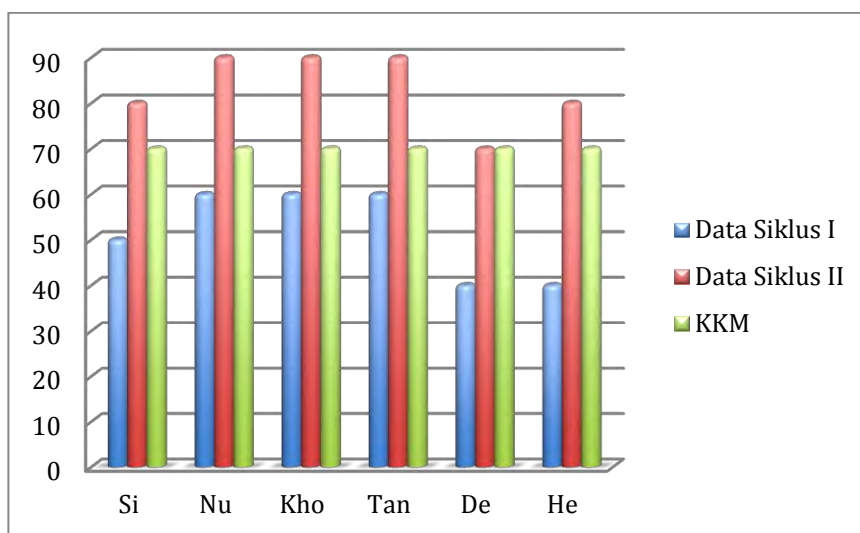
### **5) Pertemuan Kelima (20 November 2017)**

Pada pertemuan kelima ini dijadikan evaluasi akhir siklus II yang diadakan pada hari Senin tanggal 20 November 2017. Kegiatan pertemuan kali ini dimulai dengan berdo’a yang dipimpin oleh salah satu murid kemudian guru mengecek kehadiran siswa. Setelah itu guru memberikan tes tertulis kepada



Berdasarkan tabel tersebut, dapat digambarkan melalui bentuk grafik berikut ini:

**Grafik 4.3: Data Evaluasi Tindakan Siklus I dan Siklus II Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Tunarungu Kelas X**



Berdasarkan hasil tindakan siklus II yang ada:

**Tabel 4.7**

**Data Hasil Evaluasi Tindakan Siklus II Hasil Belajar Materi Pelajaran**

**Percakapan Bahasa Inggris**

Partisipan/ Subjek	Hasil Belajar Materi Pelajaran Percakapan Jati Diri Bahasa Inggris		
	Hasil Tes Tertulis	Hasil Pengamatan	Penggunaan Media <i>Kahoot!</i>
<b>Partisipan</b> Guru Bahasa Inggris Kelas X Tunarungu di SLBN 4, Tugu Selatan,	-	1. Adanya perpanjangan waktu dan menyederhanaan soal membuat siswa tunarungu terlihat tidak buru-buru dan mampu menjawab	1. Guru sudah dapat menggunakan media sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah disosialisasikan sebelumnya.

Jakarta Utara		<p>pertanyaan dengan tepat.</p> <p>2. Keterarahwajahan dan keterarahsuaraan guru terlaksana dengan baik.</p>	
<b>Subjek Siswa Si</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Si dapat menjawab dengan benar 8 dari 10 butir soal.</li> <li>2. Siswa Si sudah mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan nama seperti "What is your name?", dan "May I know your name?" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.</li> <li>3. Siswa Si sudah mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan alamat seperti "Where do you live?".</li> <li>4. Siswa Si masih keliru dalam penulisan jawaban pertanyaan dalam percakapan bahasa Inggris mengenai alamat seperti "I live in Jakarta." menjadi "You live in Jakarta."</li> <li>5. Siswa Si masih keliru dalam penulisan kalimat tanya mengenai umur yang seharusnya "How old are you?" menjadi "How much old are you?".</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Si sudah mengetahui bahasa Inggris yang benar dalam menanyakan dan/atau memberikan informasi mengenai nama, alamat dan umur seperti ketika ditanya oleh guru, "Arti kata How old are you apa?" siswa Si dapat menjawab menggunakan isyarat, "Berapa umurmu?".</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Si terlihat aktif dengan membantu temannya ketika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</li> </ol>
<b>Subjek Siswa Nu</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Nu dapat menjawab dengan benar 9 dari 10 soal.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Nu dapat mengetahui jawaban yang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa Nu terlihat aktif dalam membantu</li> </ol>

	<p>2. Siswa Nu sudah mengetahui dan memahami percakapan jati diri dalam bahasa Inggris tentang menanyakan dan memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti "What is your name?", "Where do you live?" dan "How old are you?".</p> <p>3. Siswa Nu masih keliru dalam mengartikan pertanyaan "May I know your name?" yang seharusnya "Bolehkah saya tahu namamu?" menjadi "Siapa namamu?".</p>	<p>diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti ketika ditanya oleh guru, "Arti pertanyaan Where do you live apa?" siswa Nu dapat menjawab dengan sedikit oral "Dimana kamu tinggal?"</p>	<p>sesama rekan timnya ketika rekan timnya tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</p>
<b>Subjek Siswa Kho</b>	<p>1. Siswa Kho dapat menjawab dengan benar 9 dari 10 soal.</p> <p>2. Siswa Kho sudah mengetahui dan memahami percakapan jati diri dalam bahasa Inggris tentang menanyakan dan memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti "What is your name?", "May I know your name?", "Where do you live?" dan "How old are you?" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.</p> <p>3. Siswa Kho masih keliru dalam penulisan jawaban pertanyaan alamat yang seharusnya "I live in Jakarta." menjadi "You live in Jakarta.".</p>	<p>1. siswa Kho dapat mengetahui jawaban yang diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti ketika siswa Kho ditanya oleh guru, "Apa arti how old are you?" Siswa Kho dapat menjawab dengan menunjuk tulisan, "Berapa umurmu?".</p>	<p>1. Siswa Kho terlihat aktif dalam membantu sesama rekan timnya ketika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</p>
<b>Subjek Siswa Tan</b>	<p>1. Siswa Tan dapat menjawab dengan</p>	<p>1. Siswa Tan dapat mengetahui jawaban</p>	<p>1. Siswa Tan terlihat aktif dalam</p>



	<p>benar 9 dari 10 soal.</p> <p>2. Siswa Tan sudah dapat mengetahui percakapan jati diri dalam bahasa Inggris terkait nama dan tempat seperti "What is your name?", "May I know your name?", "Where do you live?" dan "How old are you?" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.</p> <p>3. Siswa Tan masih keliru dalam mengartikan percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan umur seperti "How old are you?" yang seharusnya "Berapa umurmu?" menjadi "Saya berusia berapa?".</p>	<p>yang diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri seperti ketika ditanya oleh guru, "Arti kata How old are you apa?", siswa Tan dapat menjawab dengan isyarat dan sedikit oral, "Berapa umurmu?".</p>	<p>membantu sesama rekan timnya ketika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</p>
<b>Subjek Siswa De</b>	<p>1. Siswa De mampu menjawab dengan benar 7 dari 10 butir soal.</p> <p>2. Siswa De mengetahui percakapan mengenai menanyakan dan/ atau memberikan informasi mengenai nama, alamat dan umur seperti "What is your name?", "May I know your name?", "Where do you live?" dan "How old are you?" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.</p> <p>3. Namun, terdapat kesalahan dalam penulisan bahasa Inggris dari "I live in Jakarta." Menjadi "Ai lif in Jakarta."</p>	<p>1. Siswa De sudah dapat mengetahui jawaban yang diajukan guru dalam setiap pertemuan mengenai percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri "Berapa umurmu dalam bahasa Inggris apa?" lalu siswa De menjawab sambil menunjuk tulisan, "How old are you?"</p>	<p>1. Siswa De berperan aktif dalam membantu rekan timnya apabila mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang tertera di hadapannya menggunakan isyarat.</p>

<b>Subjek Siswa He</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa He mampu menjawab dengan benar 8 dari 10 butir soal.</li> <li>2. Siswa He sudah mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan dan/ atau memberikan jawaban mengenai nama, alamat dan umur seperti "What is your name?", "May I know your name?", "Where do you live?" dan "How old are you?".</li> <li>3. Namun terkadang siswa He keliru dalam penulisan bahasa Inggrisnya seperti "I live in Jakarta" menjadi "Ai lif in Jakarta."</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa He sudah mengetahui percakapan mengenai jati diri mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris meskipun membutuhkan bantuan isyarat seperti ketika ditanyakan oleh guru, "Apa arti "Where do you live?"", siswa He dapat menjawab dengan isyarat, "Dimana kamu tinggal".</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa De sudah terlihat aktif dengan membantu temannya ketika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang muncul.</li> </ol>
------------------------	---	--	--

#### f. Evaluasi Tindakan Siklus II

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, kegiatan ini melihat pada pencapaian siswa tunarungu kelas X di SLBN 4 Jakarta, Tugu Selatan, Jakarta Utara dalam hasil belajar materi pelajaran percakapan bahasa Inggris melalui media *Kahoot!*. Adapun hasil tindakan siklus I dan II dalam tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II**

No	Inisia I Sisw a	Skor Penguasaan Tindakan Siklus I	Nilai Penguasaan Tindakan Siklus I	Skor Penguasaan Tindakan Siklus II	Nilai Penguasaan Siklus II	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	5	50	8	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
2	Nu	6	60	9	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
3	Kho	6	60	9	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
4	Tan	6	60	9	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
5	De	4	40	7	70	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
6	He	4	40	8	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria

Hasil belajar bahasa Inggris pada siswa Nu, Kho dan Tan mengalami peningkatan pada nilai yang diperolehnya. Pada evaluasi tindakan siklus II ini, siswa Nu, Kho dan Tan sudah mengetahui penulisan percakapan jati diri dalam bahasa Inggris tentang menanyakan dan memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti *“What is your name?”*, *“May I know your name?”*, *“Where do you live?”* dan *“How old are you?”* beserta jawabannya. Hal ini dikarenakan guru menggunakan media *Kahoot!* dalam mengajarkan materi pembelajaran percakapan bahasa Inggris dan juga menyederhanakan pertanyaan yang muncul pada media *Kahoot!*.

Namun terkadang, siswa Nu, Kho dan Tan mengalami kesalahan dalam penulisan percakapan dalam bahasa Inggris seperti pada siswa Nu masih keliru dalam mengartikan pertanyaan "*May I know your name?*" yang seharusnya "Bolehkah saya tahu namamu?" menjadi "Siapa namamu?", kemudian siswa Kho masih keliru dalam penulisan jawaban pertanyaan alamat yang seharusnya "*I live in Jakarta.*" menjadi "*You live in Jakarta.*" Dan siswa Tan masih keliru dalam mengartikan percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan umur seperti "*How old are you?*" yang seharusnya "Berapa umurmu?" menjadi "Saya berusia berapa?". Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Nu, Kho dan Tan dapat berperan aktif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Siswa De juga mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Inggris. Pada evaluasi tindakan siklus II ini, siswa De sudah dapat mengetahui penulisan percakapan mengenai menanyakan dan/ atau memberikan informasi mengenai nama, alamat dan umur seperti "*What is your name?*", "*May I know your name?*", "*Where do you live?*" dan "*How old are you?*" beserta jawabannya. Namun, siswa De masih keliru dalam penulisan bahasa Inggris percakapan tersebut seperti "*I live in Jakarta.*" Menjadi "*Ai lif in Jakarta.*". Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa De terlihat aktif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Siswa Si dan He terlihat mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Inggris. Pada evaluasi tindakan siklus II ini, siswa Si dan He sudah mengetahui tulisan bahasa Inggris dari percakapan mengenai jati diri seperti menanyakan dan/ atau memberikan jawaban mengenai nama, alamat dan umur seperti *"What is your name?"*, *"May I know your name?"*, *"Where do you live?"* dan *"How old are you?"* beserta jawabannya, namun terkadang siswa Si dan He mengalami kesalahan dalam penulisan percakapannya dalam bahasa Inggris seperti siswa Si masih keliru dalam penulisan kalimat tanya mengenai umur yang seharusnya *"How old are you?"* menjadi *"How much old are you?"* dan juga siswa He yang masih keliru dalam penulisan bahasa Inggrisnya seperti *"I live in Jakarta"* menjadi *"Ai lif in Jakarta."*. Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Siswa He dan Si justru terlihat pasif dalam tim ketika menjawab pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!* secara keseluruhan menunjukkan dengan adanya perpanjangan waktu dan menyederhanaan soal membuat siswa tunarungu terlihat tidak buru-buru dan mampu menjawab pertanyaan dengan tepat. Guru dapat menggunakan media *Kahoot!* sesuai dengan langkah-langkah penggunaannya.

Hasil evaluasi secara keseluruhan ada beberapa yang mengalami peningkatan nilai yang diperoleh dalam hasil belajar bahasa Inggris mengenai jati diri. Kemudian, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan

selama proses pembelajaran berlangsung yang dimulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima, seluruh siswa dapat menerima materi pembelajaran mengenai percakapan menanyakan dan/ atau memberikan informasi mengenai nama, alamat, dan umur dalam bahasa Inggris melalui permainan menggunakan media *Kahoot!*. Siswa lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan.

#### **g. Refleksi dan Pengambilan Keputusan untuk Pengembangan Tindakan Selanjutnya**

Berdasarkan hasil yang diperoleh di siklus II dan pengamatan dalam hasil belajar bahasa Inggris menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar mengenai percakapan jati diri seperti nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris. Jika dibandingkan dengan siklus I, seluruh siswa belum mengetahui penulisan bahasa Inggris dalam menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait alamat dan umur seperti “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*”. Sedangkan di siklus II, seluruh siswa sudah mulai mengetahui penulisan bahasa Inggris dalam menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait alamat dan umur seperti “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru telah menggunakan media *Kahoot!* dalam pelaksanaan pembelajaran

dan juga terdapat modifikasi pada media. Jikalau pada siklus I setiap pertanyaan berdurasi 30 detik, sedangkan pada siklus II durasi setiap pertanyaan adalah 40 menit sehingga membuat siswa tidak terburu-buru dalam menjawab pertanyaan.

Dengan kesimpulan hasil refleksi ini sudah ada peningkatan pada hasil belajar bahasa Inggris mengenai jati diri yaitu menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur. Berdasarkan hasil evaluasi antara siklus I dan siklus II tersebut peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian tindakan kelas ini. Keputusan tersebut dibuat karena seluruh siswa mengalami peningkatan yang nyata.

## **B. Analisis Data Penelitian**

Setelah penggunaan media *Kahoot!* pada proses pembelajaran mata pelajaran percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dilaksanakan mulai dari kegiatan sebelum diberi tindakan, evaluasi siklus I, dan evaluasi siklus II diperoleh lah data proses dan data hasil. Hasil dari data proses dan data hasil menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa Tunarungu kelas X.

Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan kelas sebelum diberikan tindakan, nilai siswa Tunarungu kelas X SLBN 4 Jakarta sebagai berikut: Dalam mengerjakan tes kemampuan awal yang berjumlah 10 butir soal, siswa Si dan Tan dapat mengerjakan dengan benar 3 butir soal dengan nilai 30, belum memenuhi standar pencapaian nilai yaitu 70. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal, siswa Si dan Tan sudah mengetahui penulisan percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan terkait nama seperti "*What is your name?*" beserta jawabannya, namun siswa Si dan Tan belum mengetahui penulisan percakapan mengenai alamat dan umur seperti "*Where do you live?*" dan "*How old are you?*" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.

Dalam mengerjakan tes kemampuan awal yang berjumlah 10 butir soal, siswa De, He, Kho dan Nu dapat mengerjakan dengan benar 4 butir soal dengan nilai 40, namun nilai tersebut belum memenuhi standar pencapaian nilai yaitu 70. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal, siswa De, He, Kho dan Nu sudah mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama seperti "*What is your name?*" beserta jawabannya, namun siswa De, He, Kho dan Nu belum mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait alamat dan umur umur seperti "*Where do you live?*" dan "*How old are you?*" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi pada kemampuan awal, guru sudah menggunakan



keterarahwajahan dan keterarahsuaraan dalam mengajarkan materi pembelajaran. Namun, metode yang dipergunakan guru dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris yaitu metode ceramah dan penugasan dimana guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian siswa diinstruksikan untuk menulis materi yang telah disampaikan guru di buku tulisnya masing-masing dan juga guru belum menggunakan media dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi percakapan.

Pada penelitian tindakan kelas siklus I, beberapa siswa tunarungu kelas X SLBN 4 Jakarta mengalami peningkatan. Adapun analisis data sebagai berikut: Setelah dilakukan siklus I, siswa Si mendapatkan skor 5 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 50. Siswa Si mengalami peningkatan nilai yaitu 20 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 30. Hasil dari tindakan siklus I, siswa Si sudah dapat mengetahui penulisan percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama seperti *"What is your name?"*, *"May I know your name?"* dan *"My name is...."* Dan sudah mengetahui penulisan percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan umur seperti *"How old are you?"*. Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Si dapat menggunakan media sesuai dengan langkah-langkah penggunaannya namun siswa Si terlihat diam ketika berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Setelah dilakukan siklus I, siswa Nu memperoleh skor 6 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 60. Siswa Nu mengalami peningkatan nilai 20 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 40. Hasil dari tindakan siklus I, siswa Nu sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama seperti "*What is your name?*", "*May I know your name?*" dan "*My name is....*". Kemudian setelah dilakukan siklus I, siswa Kho memperoleh skor 6 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 60. Siswa Kho mengalami peningkatan nilai 20 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 40. Hasil dari tindakan siklus I, siswa Kho sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama seperti seperti "*What is your name?*", "*May I know your name?*" dan "*My name is....*". Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Kho dan Nu dapat menggunakan media sesuai dengan tahapan-tahapan penggunaan dan juga siswa Nu dan Kho aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Setelah dilakukan siklus I, siswa Tan memperoleh skor 6 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 60. Siswa Tan mengalami peningkatan nilai 20 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 30. Hasil dari tindakan siklus I, siswa Kho sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama nama seperti "*What is your name?*" dan "*My name is.....*". namun masih keliru dalam

penulisan percakapan terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait alamat dan umur dalam bahasa Inggris seperti “*Where do you live?*”, “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa Tan dapat menggunakan media sesuai dengan tahapan-tahapan penggunaan dan juga siswa Tan aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Selanjutnya, setelah dilakukan siklus I, siswa De dan He memperoleh skor 4 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 40. Siswa De dan He belum menunjukkan peningkatan dalam pelaksanaan siklus I ini. Hasil dari tindakan siklus I, siswa De dan He sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama nama seperti “*What is your name?*” dan “*My name is.....*”. namun masih keliru dalam penulisan percakapan terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait alamat dan umur dalam bahasa Inggris seperti “*Where do you live?*”, “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Pada pelaksanaan penggunaan media *Kahoot!*, siswa De dapat menggunakan media sesuai dengan tahapan-tahapan penggunaan dan juga siswa Tan aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*. Namun berbeda dnegan siswa He, siswa He terlihat diam dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*, guru dapat menggunakan media sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah di sosialisasikan sebelumnya oleh peneliti. Kemudian, ketika siswa mengalami kesulitan dalam mengetahui jawaban untuk pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*, guru membantu siswa dengan isyarat dan/ atau menunjukkan tulisan yang benar. Selanjutnya, guru menggunakan balon percakapan dalam menjelaskan materi pembelajaran bahasa Inggris mengenai percakapan dan juga keterarahwajahan dan keterarahsuaraan guru sudah muncul dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi pembelajaran percakapan. Namun, pada tindakan siklus I terlihat siswa terburu-buru dalam menjawab pertanyaan dikarenakan waktu yang diberikan hanya 30 detik dan konten pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!* terlalu panjang. Hasil belajar siklus I juga menunjukkan bahwa nilai seluruh siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator. Peneliti dan kolabolator sepakat untuk melanjutkan ke tindakan siklus II melihat dari kondisi yang terjadi di siklus I.

Pada penelitian tindakan kelas siklus II, seluruh siswa tunarungu kelas X SLBN 4 Jakarta mengalami peningkatan. Adapun analisis data sebagai berikut: Setelah dilakukan siklus II, siswa Si mendapatkan skor 8 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 80. Siswa Si mengalami peningkatan nilai yaitu 30 poin dari nilai siklus I yaitu 50. Hasil dari tindakan siklus II, siswa Si sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan

dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti “*What is your name?*”, “*May I know your name?*”, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Kemudian dalam penggunaan media *Kahoot!*, siswa Si sudah terlihat aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Kemudian, setelah dilakukan siklus II, siswa Nu mendapatkan skor 9 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 90. Siswa Nu mengalami peningkatan nilai yaitu 50 poin dari nilai siklus I yaitu 40. Hasil dari tindakan siklus II, siswa Nu sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti “*What is your name?*”, “*May I know your name?*”, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Kemudian dalam penggunaan media *Kahoot!*, siswa Nu terlihat aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Selanjutnya, setelah dilakukan siklus II, siswa Kho mendapatkan skor 9 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 90. Siswa Kho mengalami peningkatan nilai yaitu 30 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 60. Hasil dari tindakan siklus II, siswa Kho sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti “*What is your name?*”, “*May I know your name?*”, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam

bahasa Inggris. Selanjutnya, setelah dilakukan siklus II, siswa Tan mendapatkan skor 9 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 90. Siswa Tan mengalami peningkatan nilai yaitu 30 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 60. Hasil dari tindakan siklus II, siswa Tan sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti *"What is your name?"*, *"May I know your name?"*, *"Where do you live?"* dan *"How old are you?"* beserta jawabannya dalam bahasa Inggris. Kemudian dalam penggunaan media *Kahoot!*, siswa Kho dan Tan terlihat aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!*.

Setelah pelaksanaan siklus II, siswa De mendapatkan skor 7 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 70. Siswa De mengalami peningkatan nilai yaitu 30 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 40. Hasil dari tindakan siklus II, siswa De sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti *"What is your name?"*, *"May I know your name?"*, *"Where do you live?"* dan *"How old are you?"*. Kemudian, setelah pelaksanaan siklus II, siswa He mendapatkan skor 8 dari skor maksimal 10 dan mendapatkan nilai 80. Siswa He mengalami peningkatan nilai yaitu 40 poin dari nilai kemampuan awal yaitu 40. Hasil dari tindakan siklus II, siswa He sudah dapat mengetahui percakapan bahasa Inggris terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur seperti *"What is your*

*name?*”, “*May I know your name?*”, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*”. Kemudian dalam penggunaan media *Kahoot!*, siswa De terlihat aktif dalam berdiskusi mengenai jawaban untuk menjawab pertanyaan yang muncul di *Kahoot!* begitu juga dengan siswa He.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*, guru dapat menggunakan media sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah di sosialisasikan sebelumnya oleh peneliti. Kemudian, ketika siswa mengalami kesulitan dalam mengetahui jawaban untuk pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*, guru membantu siswa dengan isyarat dan/ atau menunjukkan tulisan yang benar. Selanjutnya, guru menggunakan balon percakapan dalam menjelaskan materi pembelajaran bahasa Inggris mengenai percakapan dan juga keterarahwajahan dan keterarahsuaraan guru sudah muncul dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi pembelajaran percakapan. Pada tindakan siklus II terlihat siswa sudah tidak terburu-buru dalam menjawab pertanyaan dikarenakan waktu yang diberikan yaitu 40 detik dan konten pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!* sudah disederhanakan.

Dari uraian di atas menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar) bahasa Inggris. Peneliti dan kolabolator menyimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Inggris telah sesuai dengan yang diharapkan. Melalui penggunaan media *Kahoot!* dapat membantu meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa Tunarungu kelas X di SLB Negeri 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara.

### C. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar bahasa Inggris berdasarkan kriteria yang diharapkan. Hasil data yang diperoleh berupa tes tertulis dengan membandingkannya antara: prasiklus dengan siklus I; prasiklus dengan siklus II; siklus I dengan siklus II; dan prasiklus, siklus I dan siklus II. Perbandingan tersebut untuk menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X di SLB Negeri 4, Bendungan Melayu, Jakarta Utara. Berikut merupakan data tabel yang menunjukkan pada kemampuan awal dengan siklus I sebagai berikut:

**Tabel 4.9:**

**Data Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal dan Siklus I pada Siswa Tunarungu kelas X**

No	Inisial Siswa	Nilai Penguasaan Kemampuan Awal	Nilai Penguasaan Siklus I	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	30	50	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
2	Nu	40	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
3	Kho	40	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria



4	Tan	30	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
5	De	40	40	70	Belum Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
6	He	40	40	70	Belum Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
Nilai Rata- Rata		37	52	70	4 Siswa Meningkat, 2 Siswa Belum Meningkat

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan adanya peningkatan pada beberapa siswa yaitu : (1) Siswa Si mengalami peningkatan sebanyak 20 point, (2) Siswa Nu mengalami peningkatan sebanyak 20 point, (3) Siswa Kho mengalami peningkatan sebanyak 20 point, (4) Siswa Tan mengalami Tan peningkatan sebanyak 30 point, (5) Siswa De dan He tidak mengalami peningkatan.

Berikut merupakan data tabel yang menunjukkan peningkatan antara kemampuan awal dengan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.10:**

**Data Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X**

No	Inisial Siswa	Nilai Penguasaan Kemampuan Awal	Nilai Penguasaan Siklus II	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	30	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
2	Nu	40	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
3	Kho	40	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
4	Tan	30	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
5	De	40	70	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
6	He	40	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
Nilai Rata-Rata		37	83	70	Meningkat dan Memenuhi Kriteria

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh siswa yaitu : (1) Siswa Si mengalami peningkatan sebanyak 50 point, (2) Siswa Nu mengalami peningkatan sebanyak 50 point, (3) Siswa Kho mengalami peningkatan sebanyak 50 point, (4) Siswa Tan mengalami

Tan peningkatan sebanyak 60 point, (5) Siswa De mengalami peningkatan sebanyak 30 point, dan (6) Siswa He mengalami peningkatan sebanyak 40 point.

Berikut merupakan data tabel yang menunjukkan peningkatan antara siklus I dengan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.11:**

**Data Peningkatan Hasil Belajar Percakapan (*Conversation*) Bahasa Inggris antara Siklus I dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X**

No	Inisial Siswa	Nilai Penguasaan Tindakan Siklus I	Nilai Penguasaan Siklus II	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	50	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
2	Nu	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
3	Kho	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
4	Tan	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
5	De	40	70	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
6	He	40	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
Nilai Rata-Rata		52	83	70	Seluruh siswa Meningkatkan dan Memenuhi Kriteria

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh siswa yaitu : (1) Siswa Si mengalami peningkatan sebanyak 30 point, (2) Siswa Nu mengalami peningkatan sebanyak 30 point, (3) Siswa

Kho mengalami peningkatan sebanyak 30 point, (4) Siswa Tan mengalami Tan peningkatan sebanyak 30 point, (5) Siswa De mengalami peningkatan sebanyak 30 point, dan (6) Siswa He mengalami peningkatan sebanyak 40 point.

Berikut ini data perbandingan antara Kemampuan Awal, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.12**

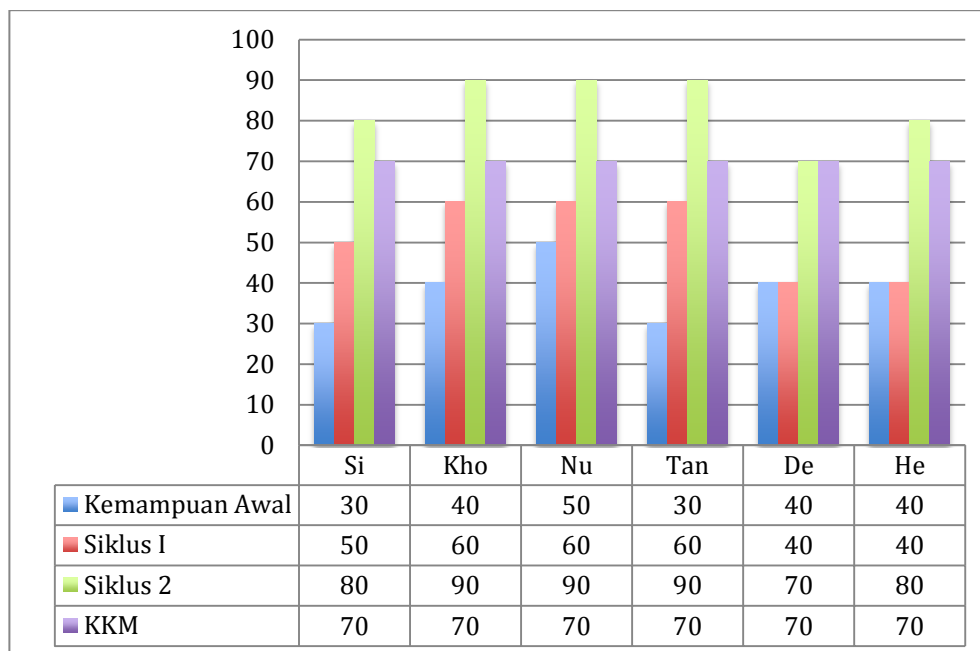
**Data Peningkatan Hasil Belajar Percakapan (*Conversation*) Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal, Siklus I dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X**

No	Inisial Siswa	Nilai Penguasaan Kemampuan Awal	Nilai Penguasaan Tindakan Siklus I	Nilai Penguasaan Siklus II	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	30	50	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
2	Nu	50	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
3	Kho	40	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
4	Tan	30	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
5	De	40	40	70	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
6	He	40	40	80	70	Meningkat, Memenuhi

						Kriteria
Nilai Rata-Rata	37	52	83	70		Seluruh siswa Meningkatkan dan Memenuhi Kriteria

Berdasarkan hasil data perbandingan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X melalui bentuk tabel ditunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus ke siklus I dan kemudian dilanjut ke siklus II. Hal tersebut juga digambarkan melalui bentuk grafik batang dari kemampuan awal hingga siklus II sebagai berikut:

**Grafik 4.4 : Peningkatan Hasil Belajar bahasa Inggris antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X**



Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar bahasa Inggris materi pembelajaran percakapan jati diri pada seluruh siswa tunarungu kelas X di SLB Negeri 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media yang tepat akan menunjang pencapaian keberhasilan. Selain itu, dengan melaksanakan pembelajaran sambil bermain dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Setelah dilakukannya evaluasi, akan dilakukan analisis mengenai peningkatan hasil belajar bahasa Inggris materi pembelajaran percakapan jati diri setiap siswa. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan bersama guru selaku kolaborator dengan melihat dari data hasil dan data proses.

##### **1. Siklus I**

Analisis terhadap data proses menunjukkan bahwa beberapa siswa membutuhkan bantuan guru dalam menunjukkan tulisan percakapan jati diri terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dan juga beberapa siswa membutuhkan bantuan isyarat dalam menunjukkan percakapan jati diri terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris seperti "*What is your name?*", "*May I know your name?*", "*Where do you live?*" dan "*How old are you?*" beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.

Kemudian, dalam penggunaan media *Kahoot!* untuk mengajarkan materi pembelajaran mengenai percakapan menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur diperoleh 4 siswa dapat berperan aktif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*. Sedangkan 2 siswa terlihat pasif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*. Kemudian, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!*, siswa membutuhkan bantuan isyarat dalam menjabarkan pertanyaan yang muncul apabila siswa merasa kesulitan. Dan juga, data pengamatan menunjukkan ketika satu siswa ditanyakan bahasa Inggris dari pertanyaan “Siapa namamu?”, satu siswa tersebut menunjuk tulisan “Wat is yor nem?” yang tulisan tersebut merupakan ujaran dari tulisan “*What is your name?*”.

Berdasarkan analisis data hasil berupa tes yang diadakan pada akhir evaluasi siklus I maka ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Inggris. Berikut data hasil belajar bahasa Inggris materi pembelajaran percakapan jati diri pada kemampuan awal dan siklus I:

**Tabel 4.9:**

**Data Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris antara Kemampuan Awal  
dan Siklus I pada Siswa Tunarungu kelas X**

No	Inisial Siswa	Nilai Penguasaan Kemampuan Awal	Nilai Penguasaan Siklus I	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	30	50	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
2	Nu	40	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
3	Kho	40	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
4	Tan	30	60	70	Meningkat, Belum Memenuhi Kriteria
5	De	40	40	70	Belum Meningkatkan, Belum Memenuhi Kriteria
6	He	40	40	70	Belum Meningkatkan, Belum Memenuhi Kriteria
Nilai Rata-Rata		37	52	70	4 Siswa Meningkatkan, 2 Siswa Belum Meningkatkan

## 2. Siklus II

Analisis terhadap data proses menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot!* menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar bahasa Inggris. Apabila dilihat dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-empat, seluruh siswa sudah mengetahui penulisan dalam bahasa Inggris percakapan jati diri terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur “*What is your name?*”, “*May I know your name?*”, “*Where do you live?*” dan “*How old are you?*” beserta jawabannya dalam bahasa Inggris.



Dan juga siswa sudah dapat mandiri dan benar dalam menjawab pertanyaan yang guru ajukan disetiap akhir pertemuan.

Berbeda dari siklus I, dalam penggunaan media *Kahoot!* untuk mengajarkan materi pembelajaran mengenai percakapan menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur diperoleh seluruh siswa sudah dapat berperan aktif aktif dalam tim ketika rekan sesama timnya sedang berdiskusi terkait jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media *Kahoot!*.

Berdasarkan analisis data hasil berupa tes yang diadakan pada akhir evaluasi siklus II maka ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar bahasa Inggris. Berikut data hasil belajar bahasa Inggris pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 4.11:**

**Data Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris antara Siklus I dan Siklus II pada Siswa Tunarungu kelas X**

No	Inisial Siswa	Nilai Penguasaan Tindakan Siklus I	Nilai Penguasaan Siklus II	Nilai Penguasaan yang Diharapkan	Keterangan
1	Si	50	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
2	Nu	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
3	Kho	60	90	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
4	Tan	60	90	70	Meningkat, Memenuhi

					Kriteria
5	De	40	70	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
6	He	40	80	70	Meningkat, Memenuhi Kriteria
Nilai Rata-Rata		52	83	70	Seluruh siswa Meningkatkan dan Memenuhi Kriteria

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar bahasa Inggris melalui media *Kahoot!* pada siswa tunarungu kelas X di SLB Negeri 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara. Hal ini terlihat dari hasil nilai tes yang telah dilakukan mulai dari kemampuan awal, kemudian dilanjutkan ke siklus I, dan berakhir di siklus II.

Hasil evaluasi tes kemampuan awal menunjukkan bahwa seluruh siswa sudah dapat mengetahui penulisan percakapan terkait menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait nama, namun belum mengetahui penulisan percakapan terkait menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait alamat dan umur. Kemudian pada siklus I beberapa siswa sudah dapat mengetahui percakapan terkait menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait alamat dan umur namun masih keliru dalam penulisannya sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, seluruh siswa sudah mengetahui penulisan percakapan terkait menanyakan dan/atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur.

Pada siswa De, He dan Kho memperoleh nilai 40 kemudian diberikan tindakan di siklus I untuk meningkatkan hasil belajar) bahasa Inggris dan hasil nilai dari siswa De dan He tidak mengalami perubahan yaitu 40 sedangkan siswa Kho mengalami peningkatan nilai yaitu 60. Nilai-nilai tersebut belum mencapai kriteria pencapaian nilai sehingga dilanjutkan ke siklus II guna memperbaiki pelaksanaan di siklus I dan hasil nilai yang diperoleh siswa De mengalami peningkatan yaitu 70, siswa He mengalami peningkatan yaitu 80 dan juga siswa Kho mengalami peningkatan nilai yaitu 90. Nilai-nilai tersebut sudah memenuhi kriteria pencapaian yaitu 70 sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Selanjutnya, pada hasil evaluasi tes kemampuan awal siswa Si dan Tan memperoleh nilai 30 sedangkan siswa Nu mendapatkan nilai 50 kemudian diberikan tindakan di siklus I untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris dan hasil nilai dari siswa Si mengalami peningkatan yaitu 50, siswa Tan dan Nu juga mengalami peningkatan nilai yaitu 60. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai kriteria pencapaian nilai yaitu 70 sehingga dilanjutkan ke siklus II guna memperbaiki pelaksanaan di siklus I dan hasil nilai yang diperoleh dari siklus II adalah siswa Si memperoleh peningkatan nilai yaitu 80 sedangkan siswa Tan dan Nu mengalami peningkatan nilai yaitu 90.

Nilai-nilai tersebut sudah memenuhi kriteria pencapaian yaitu 70 sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Secara keseluruhan seluruh siswa telah mencapai kriteria pencapaian nilai yaitu 70 dan seluruh siswa dapat mengenal percakapan bahasa Inggris mengenai jati diri terkait menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Kahoot!* berhasil meningkatkan hasil belajar \ bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X di SLB Negeri 4, Tugu Selatan, Jakarta Utara. Melalui media *Kahoot!*, siswa dapat mengetahui bahasa Inggris dari percakapan jati diri yaitu menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian maka implikasi penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Kahoot!* yang telah diterapkan dapat membantu siswa tunarungu kelas X di SLB Negeri 4, Bendungan Melayu, Jakarta Utara dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris khususnya materi percakapan (*conversation*) mengenai jati diri baik menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat mengenal dan mengetahui

percakapan bahasa Inggris dalam menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur.

Melalui penggunaan media *Kahoot!*, siswa mampu aktif dalam mendiskusikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh *Kahoot!*. Dan juga dengan tampilan yang menarik membuat siswa dapat termotivasi untuk menangkap informasi mengenai percakapan bahasa Inggris dalam menanyakan dan/ atau memberikan informasi terkait nama, alamat dan umur. Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan acuan selanjutnya dalam meningkatkan hasil belajar percakapan bahasa Inggris melalui media *Kahoot!*. Kemudian, dengan adanya media *Kahoot!* ini, guru sudah memaksimalkan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran bahasa Inggris.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi pihak SLB Negeri 4, Bendungan Melayu, Jakarta Utara dengan terbukti adanya peningkatan hasil belajar percakapan (*conversation*) bahasa Inggris dari penelitian tindakan kelas, hendaknya mendorong dan memfasilitasi guru-guru untuk

melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Bagi guru khususnya guru pendidikan luar biasa dengan terbuktinya adanya peningkatan hasil belajar percakapan (*conversation*) bahasa Inggris dari penelitian tindakan kelas, hendaknya termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran dan/ atau materi pembelajaran yang lain baik dengan pemilihan penerapan metode yang sesuai ataupun media yang digunakan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah diharapkan sehingga peserta didik menunjukkan perkembangannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya dengan penelitian yang serupa, diharapkan menemukan inovasi yang lain dan mengaplikasikannya dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa tunarungu kelas X

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadirman. dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghaila Indonesia, 2011.
- D. Rachmayana. *Diantara Pendidikan Luar Biasa, Menuju Anak Masa Depan yang Inklusif*. Jakarta: Luxima Metro Media, 2013.
- Darwan Syah, Supardi, dan Eneng Muslihah. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Diadit Media, 2009.
- Daryanto. *Media Pembelajaran. Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media, 2012.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Direktorat Provinsi Jawa Barat. *Bahan Ajar Praktis Pelaksanaan Program Khusus BKPBI*. Bandung: Direktorat Provinsi Jawa Barat, 2009.
- Djalinus Syah. *Basic Conversation*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- D. Rachmayana. *Diantara Pendidikan Luar Biasa, Menuju Anak Masa Depan yang Inklusif*. Jakarta: Luxima Metro Media, 2013.



Evelyn Rientje Elsjelyn. *English Made Easy*. Bekasi: Kesaint Blanc, 2008.

Huseyin Bicen dan Senay Kocakoyun. Artikel: *Determination of university students' most preferred mobile application for gamification*. British: British Journal of Educational Technology, 2017.

James McKernan. *Curriculum Action Research*. Oxon: RoutledgeFalmer, 2004.

John. W. Santrock. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.

Juliana Riberio, Hector A, dan Camila Cunha. *Kahoot, A New and Cheap Way to Get Classroom-Response Instead of Using Clickers*. LA: American Society for Engineering Education, 2016.

Kathryn Elizabeth Ciaramella. Tesis: *The effects of Kahoot! on vocabulary acquisition and retention of students with learning disabilities and other health impairments*. Rowan: Rowan University, 2017.

Lani Bunawan dan Cecilia Susila Yuwati. *Penguasaan Bahasa Anak Tunarungu*. Jakarta: Yayasan Santi Rama, 2000.

Martini Jamaris. *Psikologi dalam Pendidikan*. Jakarta, 2010.

Meutia Rin Diani. *Mata yang Mendengar Arsitektur Bagi Tunarungu*. Yogyakarta: Lamalera, 2012

Nadia Sasmita Wijayanti. *Modul Percakapan Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Nana Sudjana. *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru, 2001.

Oemar Hamalik. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Pemarian Somad dan Tati Hermawati. *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdikbud, 1996.

Signe Hjelen Stige. Artikel: «Kahoot!» as a tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting. Bergen: Department of Clinical Psychology, University of Bergen. 2016.

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

SLB B Pangudi Luhur Jakarta. *Didaktik Metodik Pelatihan Wicara Anak Tunarungu*,. Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2013.

Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Universitas Pendidikan Indonesia. *Pedoman Umum Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA*.

([http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. BAHASA INGGRIS/195802081986011-](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_INGGRIS/195802081986011-)

[WACHYU SUNDAYANA/ESP Material Development/Pedoman Guru ING SMA 05 Bag I.pdf](#)). Diunduh tanggal 10 September 2017.

W. S. Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia, 1991.

Widarisepti. Skripsi: *Penerapan Maxim Of Politeness Pada Drama Fred 'N' Erma Karya Calvin Miller Author Of The Singer: Kajian Pragmatis*. Bandung: Universitas Widyatama, 2013.

Wikipedia. *Kahoot!*. (<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>), 2017. Diunduh tanggal 1 September 2017.



*Building  
Future  
Leaders*

# KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220

Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982

BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180

Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 489848

Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 3614/UN39.12/KM/2017  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

5 Oktober 2017

Yth. Kepala SLB Negeri 4 Jakarta  
Jl. Akses Kp. Be No.1 Tugu Selatan, Koja,  
Jakarta Utara

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Andi Nadya Kamila Anggraeni  
Nomor Registrasi : 1335140072  
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 081212715292

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Meningkatkan Hasil Belajar Percakapan (Conversation) Bahasa Inggris Melalui Media Kahoot! Pada Siswa Tunarungu Kelas X SMALB di SLB Negeri 4 Jakarta"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001

**Tembusan :**

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Prodi Pendidikan Luar Biasa



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI 4 JAKARTA**  
Jl. Bendungan Melayu No. 80 Kel. Tugu Selatan Kec.Koja  
Jakarta Utara  
Telp. (021) 43934727 Email: slbn4jakarta@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

No : 892 /-1.851.65

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SLB Negeri 4 Jakarta.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Andi Nadya Kamila Anggraeni
Nomor Registrasi	: 1335140072
Program Studi	: Pendidikan Luar Biasa
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

Benar adanya mahasiswa diatas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan untuk penulisan skripsi dari tanggal 25 Agustus s.d 22 November 2017 di SLB Negeri 4 jakarta.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 22 Desember 2017

Kepala SLBN 4 Jakarta



NIP. 196304061985032002

Lampiran 1

**Jadwal Penelitian di Lapangan**

No.	Kegiatan	Bulan															
		Agustus Minggu ke				September Miggu ke				Oktober Minggu ke				November Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Melakukan pengamatan kondisi awal			v	v												
2.	Melakukan wawancara dengan guru				v												
3.	Melakukan pretest										v						
4.	Melakukan diskusi hasil refleksi kondisi awal										v						

5.	Menyusun RPP siklus 1										<b>v</b>					
6.	Mempersiapkan media dan materi ajar										<b>v</b>					

No.	Kegiatan	Bulan															
		Agustus Minggu ke				September Miggu ke				Oktober Minggu ke				November Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
7.	Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan kesatu											V					
8.	Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan kedua											V					

9.	Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan ketiga															<b>V</b>			
10.	Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan keempat															<b>v</b>			
11.	Pelaksanaan evaluasi siklus 1																<b>V</b>		
12.	Membuat hasil observasi dalam catatan lapangan																<b>V</b>		
13.	Melakukan diskusi refleksi hasil siklus 1 dengan guru																<b>V</b>		
14.	Menyusun																<b>V</b>		




[illegible]

	tindakan siklus 2 pertemuan kesembilan																	
20.	Melakukan evaluasi tindakan siklus 2																	<b>V</b>
21.	Melakukan catatan lapangan hasil observasi siklus 2																	<b>V</b>
22.	Melakukan diskusi refleksi hasil siklus 2																	<b>V</b>

Jakarta, November 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati  
NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila

NIM. 1335140072

Lampiran 2

**Daftar Kehadiran Peserta Didik pada Pelaksanaan Siklus I**

<b>Nama Siswa</b>	<b>Tanggal/Bulan/Tahun</b>				
	<b>16 Oktober 2017</b>	<b>18 Oktober 2017</b>	<b>23 Oktober 2017</b>	<b>25 Oktober 2017</b>	<b>1 November 2017</b>
Si	✓	✓	✓	✓	✓
Kho	✓	✓	✓	✓	✓
Nu	✓	✓	✓	✓	✓
Tan	✓	✓	✓	✓	✓
De	✓	✓	✓	✓	✓
He	✓	✓	✓	✓	✓

Jakarta, November 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati

NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila

NIM. 1335140072


Lampiran 3

### Daftar Kehadiran Peserta Didik pada Pelaksanaan Siklus II

Nama Siswa	Tanggal/Bulan/Tahun				
	6 November 2017	8 November 2017	13 November 2017	15 November 2017	20 November 2017
Si	✓	✓	✓	✓	✓
Kho	✓	✓	✓	✓	✓
Nu	✓	✓	✓	✓	✓
Tan	✓	✓	✓	✓	✓
De	✓	✓	✓	✓	✓
He	✓	✓	✓	✓	✓

Jakarta, November 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati  
NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila

NIM. 1335140072

### **Lampiran 3**

#### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 4 Jakarta  
Satuan Pendidikan : SMALB/Tunarungu  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : X/I  
Alokasi Waktu : 5 x 40 JP  
Tahun Ajaran : 2017/2018  
Siklus : I

#### **1. Kompetensi Inti**

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### **2. Kompetensi Dasar**

Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya

Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

### **3. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melakukan percakapan, membaca materi, diskusi, praktik langsung, dan kerja kelompok, diharapkan peserta didik dapat memahami dan melakukan tindakan dalam memberi dan meminta informasi terkait jati diri menggunakan bahasa Inggris.

### **4. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Menyebutkan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 3.1.2 Menyebutkan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 4.1.1 Menuliskan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 4.1.2 Menuliskan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.

### **5. Materi Pembelajaran**

- a. Percakapan memberikan informasi diri terkait nama, alamat dan umur
- b. Percakapan menanyakan informasi diri terkait nama, alamat dan umur

### **6. Metode/Model Pembelajaran**

- 1) Model Pembelajaran : *inquiry based learning*

### **7. Kegiatan Pembelajaran**

#### **A. Pertemuan Pertama:**

- 1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
    - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
    - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.

- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 2. Kegiatan Inti

a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:

- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
- Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama.

c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama.
- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama di buku tulis

d. Mengamati percakapan mengenai nama melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
  - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
  - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
  - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.



### 3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **B. Pertemuan Kedua:**

### I. Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, "Selamat pagi, apa kabar?"
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

### b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

### c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya alamat seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait alamat seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## II. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait alamat dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
  - Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan alamat.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai alamat.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan alamat.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai alamat.
  - Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai alamat di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai alamat melalui media *Kahoot!*
  - Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri

- Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
- Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
- Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
- Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di *handphone* masing-masing.
- Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
- Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### III. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **C. Pertemuan Ketiga**

### **1) Kegiatan Pendahuluan**

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, "Selamat pagi, apa kabar?"
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Guru melakukan apersepsi  
Seperti :
  - Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
  - Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris
- c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

### **2) Kegiatan Inti**

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait umur dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan umur.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai umur.

c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai umur.
- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai umur di buku tulis

d. Mengamati percakapan mengenai nama melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.

- Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
- Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **D. Pertemuan Keempat**

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, "Selamat pagi, apa kabar?"
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama, alamat dan umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama, alamat dan umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

2. Kegiatan Inti

a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:

- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
- Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama, alamat dan umur.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama, alamat dan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama, alamat dan umur.
- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama, alamat dan umur di buku tulis

d. Mengamati percakapan mengenai nama, alamat dan umur melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
  - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
  - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
  - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.



### 3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## 8. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

### 1. Media/Alat/Bahan

- Gambar balon percakapan
- LCD dan laptop

### 2. Sumber Belajar

- a. Buku Guru Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
- b. Buku siswa Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
- c. Internet

## 9. Penilaian Hasil Belajar dan Tindak Lanjut

### 1. Penilaian Hasil Belajar

#### a. Pengetahuan

##### A. Teknik Penilaian

##### 1. Tes tulis

##### B. Bentuk Instrumen :

- Tes tulis

Soal dan jawaban singkat

1. Arti kalimat pertanyaan *"May I know your name?"* adalah.....
2. Jawaban untuk pertanyaan *What is your name?* adalah.....

3. Arti pertanyaan *Where do you live* adalah.....
4. Jawaban untuk pertanyaan *Where do you live?*  
Adalah.....
5. Arti kalimat tanya *What is your name?* adalah.....
6. Jawaban untuk pertanyaan *How old are you?*  
Adalah.....
7. Arti kalimat tanya "*How old are you?*" adalah.....
8. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan nama seseorang?
9. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan alamat seseorang?
10. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan umur seseorang?

- Kriteria penilaian

1. Pengetahuan tes tulis

- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0

Nilai akhir = skor peserta  
didik/skor maksimal X 100

- Tindak Lanjut

- a. Refleksi

- Hal-hal yang perlu menjadi perhatian
- Peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus
- Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan
- Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

- b. Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.


- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar.
- Guru membahas kembali materi yang belum dikuasai oleh peserta didik dengan metode yang berbeda dari semula
- Guru mengarahkan dan membimbing secara berulang-ulang sampai peserta didik dapat menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris
- Peserta didik praktek dengan pasangannya percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

c. Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah mencapai kriteria ketuntasan minimal
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal
- Membantu temannya yang belum memahami percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris
- Lebih mendalami materi dengan membaca buku panduan yang lain
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Jakarta, 09 Oktober 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati  
NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila  
NIM. 1335140072

Mengetahui,

Kepala SLBN 4 Jakarta



Sri Lestari, S.Pd.MM.  
NIP. 196304061985032002

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 4 Jakarta  
Satuan Pendidikan : SMALB/Tunarungu  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : X/I  
Alokasi Waktu : 5 x 40 JP  
Tahun Ajaran : 2017/2018  
Siklus : II

#### **10. Kompetensi Inti**

5. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
6. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### **11. Kompetensi Dasar**

Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya  
Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

#### **12. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melakukan percakapan, membaca materi, diskusi, praktik langsung, dan kerja kelompok, diharapkan

peserta didik dapat memahami dan melakukan tindakan dalam memberi dan meminta informasi terkait jati diri menggunakan bahasa Inggris.

### **13. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.3 Menyebutkan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 3.1.4 Menyebutkan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 13.1.1 Menuliskan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 13.1.2 Menuliskan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.

### **14. Materi Pembelajaran**

- c. Percakapan memberikan informasi diri terkait nama, alamat dan umur
- d. Percakapan menanyakan informasi diri terkait nama, alamat dan umur

### **15. Metode/Model Pembelajaran**

- 2) Model Pembelajaran : *inquiry based learning*

### **16. Kegiatan Pembelajaran**

#### **E. Pertemuan Pertama:**

- 4. Kegiatan Pendahuluan
  - d. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
    - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
    - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
    - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
  - e. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
  - Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris
- f. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya alamat seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait alamat seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 5. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait alamat dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
  - Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan alamat.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai alamat.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan alamat.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai alamat.

- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai alamat di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai alamat melalui media *Kahoot!*
  - Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri
    - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
    - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
    - Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
    - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di *handphone* masing-masing.
    - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
    - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
    - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

## 6. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan



- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

#### **F. Pertemuan Kedua:**

##### **I. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

##### **b. Guru melakukan apersepsi**

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

##### **c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.**

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## II. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait umur dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
  - Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan umur.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai umur.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai umur.
  - Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai umur di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai umur melalui media *Kahoot!*
  - Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri
    - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
    - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing

- Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
- Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di *handphone* masing-masing.
- Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
- Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### III. Kegiatan Penutup

- e. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- f. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- g. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- h. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## G. Pertemuan Ketiga

### 4) Kegiatan Pendahuluan

- d. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, "Selamat pagi, apa kabar?"

- Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

e. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

f. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 5) Kegiatan Inti

a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:

- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
- Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama.

- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama.
- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama di buku tulis

d. Mengamati percakapan mengenai nama melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
  - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
  - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.

- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

#### 6) Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

### H. Pertemuan Keempat

#### 4. Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

- c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama, alamat dan umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama, alamat dan umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

#### 5. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama, alamat dan umur.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama, alamat dan umur di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai nama, alamat dan umur melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
  - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
  - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
  - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

#### 6. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik



- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

### **17. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**

- 3. Media/Alat/Bahan
  - Gambar balon percakapan
  - LCD dan laptop
- 4. Sumber Belajar
  - d. Buku Guru Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
  - e. Buku siswa Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
  - f. Internet

### **18. Penilaian Hasil Belajar dan Tindak Lanjut**

- 1. Penilaian Hasil Belajar
  - b. Pengetahuan
  - C. Teknik Penilaian
    - 2. Tes tulis
- D. Bentuk Instrumen :
  - Tes tulis
    - Soal dan jawaban singkat
    - 1. Arti kalimat pertanyaan *"May I know your name?"* adalah.....
    - 2. Jawaban untuk pertanyaan *What is your name?* adalah.....
    - 3. Arti pertanyaan *Where do you live* adalah.....
    - 4. Jawaban untuk pertanyaan *Where do you live?* Adalah.....
    - 5. Arti kalimat tanya *What is your name?* adalah.....
    - 6. Jawaban untuk pertanyaan *How old are you?* Adalah.....
    - 7. Arti kalimat tanya *"How old are you?"* adalah.....
    - 8. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan nama seseorang?

9. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan alamat seseorang?
10. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan umur seseorang?

- Kriteria penilaian

2. Pengetahuan tes tulis

- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0

Nilai akhir = skor peserta  
didik/skor maksimal X 100

- Tindak Lanjut

- d. Refleksi

- Hal-hal yang perlu menjadi perhatian
- Peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus
- Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan
- Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

- e. Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar.
  - Guru membahas kembali materi yang belum dikuasai oleh peserta didik dengan metode yang berbeda dari semula
  - Guru mengarahkan dan membimbing secara berulang-ulang sampai peserta didik dapat menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris

- Peserta didik praktek dengan pasangannya percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris.
  - Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.
- f. Pengayaan
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah mencapai kriteria ketuntasan minimal
  - Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal
  - Membantu temannya yang belum memahami percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris
  - Lebih mendalami materi dengan membaca buku panduan yang lain
  - Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Jakarta, 06 November 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati  
NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila  
NIM. 1335140072

Mengetahui,

Kepala SLBN 4 Jakarta



Nama:

Kelas:

Jawablah!

1. Arti kalimat pertanyaan "May I know your name?" adalah

\_\_\_\_\_

2. Jawaban untuk pertanyaan What is your name? adalah

\_\_\_\_\_

3. Arti pertanyaan Where do you live adalah

\_\_\_\_\_

4. Jawaban untuk pertanyaan Where do you live? Adalah

\_\_\_\_\_

5. Arti kalimat tanya What is your name? adalah

\_\_\_\_\_

6. Jawaban untuk pertanyaan How old are you? Adalah

\_\_\_\_\_

7. Arti kalimat tanya "How old are you?" adalah

\_\_\_\_\_

8. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan nama seseorang? \_\_\_\_\_

9. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan alamat seseorang? \_\_\_\_\_

10. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan umur seseorang? \_\_\_\_\_

### **Lampiran 3**

#### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 4 Jakarta  
Satuan Pendidikan : SMALB/Tunarungu  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : X/I  
Alokasi Waktu : 5 x 40 JP  
Tahun Ajaran : 2017/2018  
Siklus : I

#### **1. Kompetensi Inti**

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### **2. Kompetensi Dasar**

Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya

Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

### **3. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melakukan percakapan, membaca materi, diskusi, praktik langsung, dan kerja kelompok, diharapkan peserta didik dapat memahami dan melakukan tindakan dalam memberi dan meminta informasi terkait jati diri menggunakan bahasa Inggris.

### **4. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Menyebutkan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 3.1.2 Menyebutkan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 4.1.1 Menuliskan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 4.1.2 Menuliskan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.

### **5. Materi Pembelajaran**

- a. Percakapan memberikan informasi diri terkait nama, alamat dan umur
- b. Percakapan menanyakan informasi diri terkait nama, alamat dan umur

### **6. Metode/Model Pembelajaran**

- 1) Model Pembelajaran : *inquiry based learning*

### **7. Kegiatan Pembelajaran**

#### **A. Pertemuan Pertama:**

- 1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
    - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
    - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.

- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 2. Kegiatan Inti

a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:

- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
- Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama.

- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama.
  - Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai nama melalui media *Kahoot!*
- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri
    - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
    - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
    - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
    - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
    - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
    - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
    - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.



### 3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **B. Pertemuan Kedua:**

### I. Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

### b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

- c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya alamat seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait alamat seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## II. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait alamat dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
  - Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan alamat.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai alamat.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan alamat.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai alamat.
  - Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai alamat di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai alamat melalui media *Kahoot!*
  - Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri

- Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
- Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
- Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
- Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di *handphone* masing-masing.
- Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
- Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### III. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

### **C. Pertemuan Ketiga**

#### **1) Kegiatan Pendahuluan**

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Guru melakukan apersepsi  
Seperti :
  - Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
  - Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris
- c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

#### **2) Kegiatan Inti**

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait umur dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan umur.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai umur.

c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai umur.
- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai umur di buku tulis

d. Mengamati percakapan mengenai nama melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.

- Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
- Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **D. Pertemuan Keempat**

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama, alamat dan umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama, alamat dan umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

2. Kegiatan Inti

a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:

- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
- Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama, alamat dan umur.
- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama, alamat dan umur di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai nama, alamat dan umur melalui media *Kahoot!*
- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri
    - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
    - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
    - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
    - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
    - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
    - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
    - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.



### 3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## 8. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

### 1. Media/Alat/Bahan

- Gambar balon percakapan
- LCD dan laptop

### 2. Sumber Belajar

- a. Buku Guru Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
- b. Buku siswa Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
- c. Internet

## 9. Penilaian Hasil Belajar dan Tindak Lanjut

### 1. Penilaian Hasil Belajar

#### a. Pengetahuan

##### A. Teknik Penilaian

##### 1. Tes tulis

##### B. Bentuk Instrumen :

- Tes tulis

Soal dan jawaban singkat

1. Arti kalimat pertanyaan *"May I know your name?"* adalah.....
2. Jawaban untuk pertanyaan *What is your name?* adalah.....

3. Arti pertanyaan *Where do you live* adalah.....
4. Jawaban untuk pertanyaan *Where do you live?*  
Adalah.....
5. Arti kalimat tanya *What is your name?* adalah.....
6. Jawaban untuk pertanyaan *How old are you?*  
Adalah.....
7. Arti kalimat tanya "*How old are you?*" adalah.....
8. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan nama seseorang?
9. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan alamat seseorang?
10. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan umur seseorang?

- Kriteria penilaian

1. Pengetahuan tes tulis

- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0

Nilai akhir = skor peserta  
didik/skor maksimal X 100

- Tindak Lanjut

- a. Refleksi

- Hal-hal yang perlu menjadi perhatian
- Peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus
- Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan
- Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

- b. Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar.
- Guru membahas kembali materi yang belum dikuasai oleh peserta didik dengan metode yang berbeda dari semula
- Guru mengarahkan dan membimbing secara berulang-ulang sampai peserta didik dapat menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris
- Peserta didik praktek dengan pasangannya percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

c. Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah mencapai kriteria ketuntasan minimal
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal
- Membantu temannya yang belum memahami percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris
- Lebih mendalami materi dengan membaca buku panduan yang lain
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Jakarta, 09 Oktober 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati

NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila

NIM. 1335140072

Mengetahui,

Kepala SLBN 4 Jakarta



Sri Lestari, S.Pd.MM.

NIP. 196304061985032002

## Dokumentasi Kegiatan





## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Nama Sekolah : SLB Negeri 4 Jakarta  
Satuan Pendidikan : SMALB/Tunarungu  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Kelas/Semester : X/I  
Alokasi Waktu : 5 x 40 JP  
Tahun Ajaran : 2017/2018  
Siklus : II

### **1. Kompetensi Inti**

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

### **2. Kompetensi Dasar**

Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya  
Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks

### **3. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melakukan percakapan, membaca materi, diskusi, praktik langsung, dan kerja kelompok, diharapkan



peserta didik dapat memahami dan melakukan tindakan dalam memberi dan meminta informasi terkait jati diri menggunakan bahasa Inggris.

#### **4. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.1.1 Menyebutkan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 3.1.2 Menyebutkan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 4.1.1 Menuliskan percakapan terkait memberikan informasi diri dalam bahasa Inggris.
- 4.1.2 Menuliskan percakapan terkait menanyakan informasi diri dalam bahasa Inggris.

#### **5. Materi Pembelajaran**

- a. Percakapan memberikan informasi diri terkait nama, alamat dan umur
- b. Percakapan menanyakan informasi diri terkait nama, alamat dan umur

#### **6. Metode/Model Pembelajaran**

- 1) Model Pembelajaran : *inquiry based learning*

#### **7. Kegiatan Pembelajaran**

##### **A. Pertemuan Pertama:**

- 1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
    - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
    - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
    - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
  - b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :



- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
  - Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris
- c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya alamat seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait alamat seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait alamat dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan alamat.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai alamat.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan alamat.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai alamat.

- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai alamat di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai alamat melalui media *Kahoot!*
  - Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri
    - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
    - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
    - Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
    - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di *handphone* masing-masing.
    - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
    - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
    - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan

- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **B. Pertemuan Kedua:**

### **I. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

### **b. Guru melakukan apersepsi**

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

### **c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.**

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## II. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
  - Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait umur dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
  - Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan umur.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai umur.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai umur.
  - Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai umur di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai umur melalui media *Kahoot!*
  - Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
    - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
    - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
    - Siswa membentuk tim secara mandiri
    - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
    - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing

- Setiap tim membuat nama tim agar dapat di ketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
- Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah di tentukan di *handphone* masing-masing.
- Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
- Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### III. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## C. Pertemuan Ketiga

### 1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, "Selamat pagi, apa kabar?"

- Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris

c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 2) Kegiatan Inti

a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:

- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
- Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama dalam bahasa Inggris?

b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan

- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama.

- Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama.
- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama di buku tulis

d. Mengamati percakapan mengenai nama melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
  - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
  - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.

- Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## D. Pertemuan Keempat

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Tegur sapa dan pemeriksaan kehadiran peserta didik
  - Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dengan mengucapkan, “Selamat pagi, apa kabar?”
  - Guru menanyakan peserta didik yang tidak hadir dan alasan ketidakhadirannya.
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Guru melakukan apersepsi

Seperti :

- Ada yang masih ingat kemarin kita belajar apa?
- Kali ini kita akan belajar mengenai percakapan sederhana menggunakan bahasa Inggris



- c. Mengkondisikan peserta didik dalam situasi belajar yang bernuansa percakapan dengan meminta peserta didik duduk rapi, memperhatikan guru, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti :

- Bagaimana cara seseorang bertanya nama, alamat dan umur seseorang?
- Bagaimana menanyakan terkait nama, alamat dan umur seseorang menggunakan bahasa Inggris?

## 2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik mengamati percakapan sederhana mengenai nama dalam bahasa Inggris yang dituturkan oleh guru:
- Perhatikan balon percakapan berikut berikut!
  - Apakah ada yang tahu bagaimana percakapan seseorang ketika menanyakan terkait nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris?
- b. Mempercakapkan (menanya, menjawab, persetujuan, sanggahan, komentar) Guru membagi peserta didik secara berpasangan
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai percakapan sederhana menanyakan nama, alamat dan umur.
  - Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai penerapan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
- c. Mempraktekkan percakapan bahasa Inggris mengenai nama, alamat dan umur.
- Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menanyakan nama, alamat dan umur.
  - Peserta didik menyebutkan percakapan bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan mengenai nama, alamat dan umur.

- Peserta didik menuliskan percakapan sederhana mengenai nama, alamat dan umur di buku tulis
- d. Mengamati percakapan mengenai nama, alamat dan umur melalui media *Kahoot!*

- Guru melakukan langkah-langkah penerapan media sebagai berikut:
  - Guru membuat permainan yaitu Pertanyaan mengenai Percakapan Bahasa Inggris.
  - Guru membuat tim yang terdiri dari 3-4 siswa.
  - Siswa membentuk tim secara mandiri
  - Guru membagikan pin permainan kepada setiap tim yang ditampilkan di layar proyektor
  - Siswa memasukkan pin permainan di perangkat masing-masing
  - Setiap tim membuat nama tim agar dapat diketahui oleh guru dan menuliskan nama-nama setiap siswa di kelompok tersebut.
  - Setiap tim menjawab pertanyaan mengenai percakapan bahasa Inggris menanyakan nama yang muncul di layar proyektor sesuai dengan waktu yang telah ditentukan di *handphone* masing-masing.
  - Setelah menjawab pertanyaan akan muncul skor yang didapat setiap tim dan kemudian siswa dapat melihat peringkat mereka.
  - Guru mendiskusikan terkait jawaban di setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan.
  - Setelah permainan selesai, setiap tim akan mengetahui pemenang dalam permainan tersebut.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Dengan bimbingan guru, peserta didik diarahkan untuk menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur berdasarkan seluruh rangkaian pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- b. Guru memberikan penguatan atas pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik

- c. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru berupa tes lisan dan tertulis untuk melihat daya serap materi pada pembelajaran pertama.
- d. Guru melakukan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan.

## **8. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**

1. Media/Alat/Bahan
  - Gambar balon percakapan
  - LCD dan laptop
2. Sumber Belajar
  - a. Buku Guru Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
  - b. Buku siswa Bahasa Inggris kelas X Tunarungu
  - c. Internet

## **9. Penilaian Hasil Belajar dan Tindak Lanjut**

1. Penilaian Hasil Belajar
  - a. Pengetahuan
    - A. Teknik Penilaian
      1. Tes tulis
    - B. Bentuk Instrumen :
      - Tes tulis

Soal dan jawaban singkat

      1. Arti kalimat pertanyaan *"May I know your name?"* adalah.....
      2. Jawaban untuk pertanyaan *What is your name?* adalah.....
      3. Arti pertanyaan *Where do you live* adalah.....
      4. Jawaban untuk pertanyaan *Where do you live?* Adalah.....
      5. Arti kalimat tanya *What is your name?* adalah.....
      6. Jawaban untuk pertanyaan *How old are you?* Adalah.....
      7. Arti kalimat tanya *"How old are you?"* adalah.....
      8. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan nama seseorang?

9. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan alamat seseorang?
10. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan umur seseorang?

- Kriteria penilaian

1. Pengetahuan tes tulis

- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0
- Jika benar maka skor 1 jika salah 0

Nilai akhir = skor peserta  
didik/skor maksimal X 100

- Tindak Lanjut

- a. Refleksi

- Hal-hal yang perlu menjadi perhatian
- Peserta didik yang perlu mendapat perhatian khusus
- Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan
- Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

- b. Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar.
  - Guru membahas kembali materi yang belum dikuasai oleh peserta didik dengan metode yang berbeda dari semula
  - Guru mengarahkan dan membimbing secara berulang-ulang sampai peserta didik dapat menyebutkan percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris

- Peserta didik praktek dengan pasangannya percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris.
  - Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.
- c. Pengayaan
- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah mencapai kriteria ketuntasan minimal
  - Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik atau telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal
  - Membantu temannya yang belum memahami percakapan mengenai nama, alamat dan umur dalam bahasa Inggris
  - Lebih mendalami materi dengan membaca buku panduan yang lain
  - Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Jakarta, 06 November 2017

Kolaborator



Dwi Arie Megawati

NIP.

Peneliti

Andi Nadya Kamila

NIM. 1335140072

Mengetahui,

Kepala SLBN 4 Jakarta



Sri Lestari, S.Pd.MM.

NIP. 196304061985032002

Nama:

Kelas:

Jawablah!

1. Arti kalimat pertanyaan "May I know your name?" adalah

---

2. Jawaban untuk pertanyaan What is your name? adalah

---

3. Arti pertanyaan Where do you live adalah

---

4. Jawaban untuk pertanyaan Where do you live? Adalah

---

5. Arti kalimat tanya What is your name? adalah

---

6. Jawaban untuk pertanyaan How old are you? Adalah

---

7. Arti kalimat tanya "How old are you?" adalah

---

8. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan nama seseorang?

---

9. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan alamat seseorang? \_\_\_\_\_

10. Apa kalimat tanya dalam bahasa Inggris yang tepat dalam menanyakan umur seseorang? \_\_\_\_\_



### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Andi Nadya Kamila Anggraeni, lahir di Bekasi pada tanggal 21 bulan April 1996 dari pasangan bapak Ir. Abdul Razak Wawo dan ibu Oktiovie Herdiyanty. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Peneliti beragama islam.

Peneliti menyelesaikan jenjang pendidikan di SDN Jati Asih III Bekasi, lulus pada tahun 2008 kemudian melanjutkan studi ke SMPN 9 Bekasi dan lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 6 Bekasi sampai dengan 2014, dan melanjutkan pendidikan jenjang S1 Program Studi Pendidikan Khusus Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti aktif dalam kegiatan berorganisasi. Sejak tahun 2014 sampai 2015 penulis ikut serta pada pengurusan BEMP PLB.